

3CD Crime Cities PL

TYLKO 18,50 zł

Numer 10/2001 (65) Październik 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®

Startopia
Max Payne
Anachronox
Conflict Zone



Konkurs Final Fantasy str. 107



ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

Były do ferii :)

Zapowiedzi:

m.in. FIFA 2002, NHL 2002, Counter Strike: Condition Zero, HoM&M IV

Ponad 20 recenzji

Kilka atrakcyjnych konkursów

Stereotypy w grach

Testy sprzętu



Nr 65 • Październik 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)

9 771 426 129 103

www.cdaction.com.pl

ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

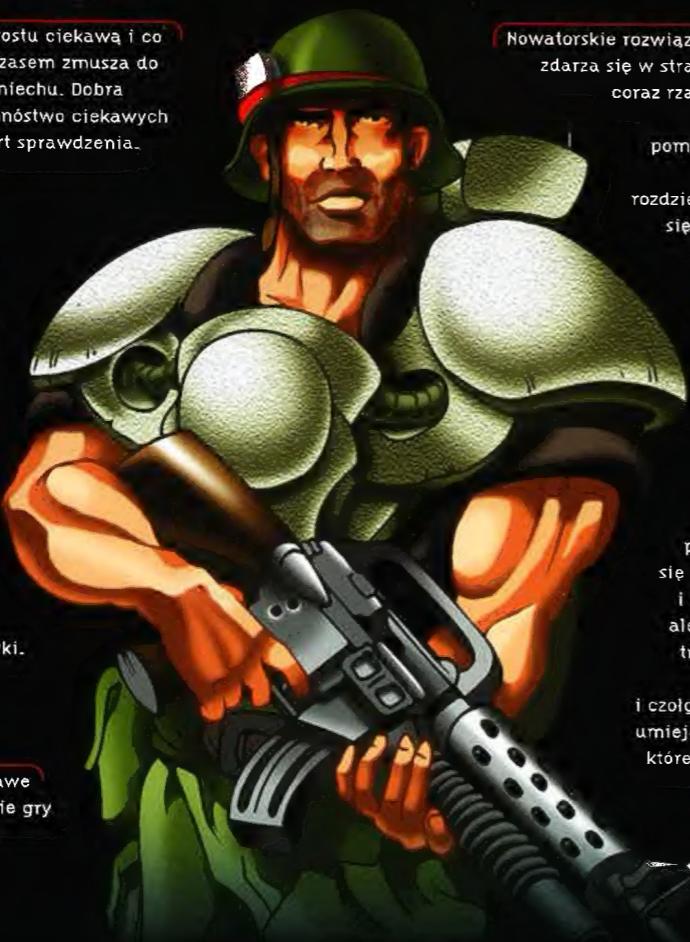
CD Action

Original War jest z pewnością jedna z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

CDICKI

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabułą.

Komputer SWIAT GRY



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powieła dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafikę w wyższej rozdzielczości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines. Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Wirtualne Imperium Gier - <http://gry.wi.pl/>

ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!



Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkladkami do płyt

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycję jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzij naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!



© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd

Zamów grę ORIGINAL WAR z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

"Ziuu! I spadłem z krzyża. A to przecież gra tylko była. Maszyna leci jak złoto. Skręca raz, dwa, trzy. Coś niby ten Descent III, ale jakoś lepiej. No i mnóstwo sprzętu. Co ja bym dał, żeby taki mieć!"

Takimi słowami dokładnie rok temu witaliśmy na łamach CDA Crime Cities - jedną z najlepszych polskich gier, jakie powstały w ostatnich latach. Oceniliśmy ją na 9+ i w najśmiesznych snach nie przypuszczalibyśmy, że już po 12 miesiącach oddamy ją Wam za darmo na naszych płytach. Potraktujcie to jak prezent na pożegnanie lata. Lata, które nie rozpieszczały nas pogodą.

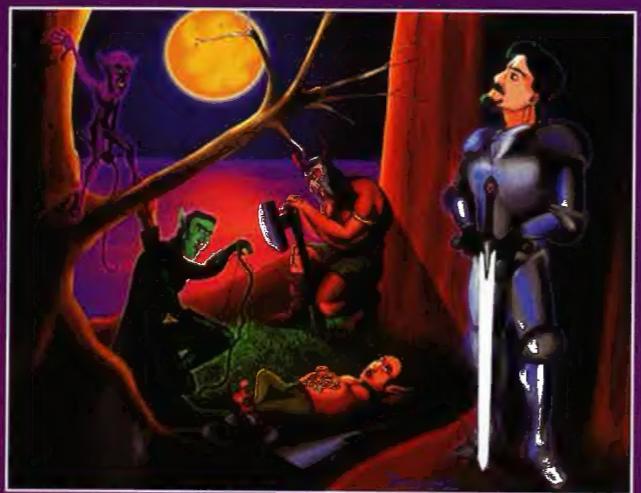
Tak, tegoroczne wakacje należą już niestety do historii. W tym miejscu powinna więc skończyć się nasza akcja letnia "mniej czytania, więcej grania". Aż chciałoby się powiedzieć: "i wszyscy znów jest po staremu", ale świat idzie naprzód i nic już nie będzie jak dawniej. Kilka rzeczy uległo w CDA zmianie. Zaczniemy od pozytywów: 3 CD będą już na stole, a cena nie wzrosła! Natomiast objętość CDA... no cóż, lektura waszych listów przekonała nas, że zdecydowana większość akceptuje zamianę ok. 50 stron na trzeci CD. Więc tak już zostanie... przynajmniej na jakiś czas.

Tym, co lubią bardziej czytać niż grać, na pocięcie powiemy, że ubytek 50 stron nie oznacza ubytku 50 stron recenzji czy porad. Proporcjonalnie bowiem spadła liczba reklam. To raz. Po drugie, nie mamy nic przeciwko temu, by objętość CDA ponownie zaczęłajść w górę. Tzn. są całkiem spore szanse, by w miarę upływu czasu CDA (już z trzema CD) ponownie utylo do dawnej objętości. Oczywiście, że moglibyśmy i dziś dać i 3 CD i 200 stron - ale ilu z Was byłoby stać na wydawanie około 22 zł miesięcznie? Po trzecie - mając mniejszą ilość miejsca, postaramy się zrekompensować to ładniejszym układem stron i ciekawszymi tekstemami tudiż nowymi pomysłami.

Trzy CD - jak je zapłacić? Nadsyłane przez Was opinie nie daly tu jednoznacznego wyniku, różne koncepcje zyskiwały bowiem równe wielu zwolenników, jak i przeciwników. Spróbujemy więc pogodzić ogień z wodą. NA PEWNO będzie co miesiąc CO NAJMNIEJ jedna pełna wersja gry. Od czasu do czasu (przy okazji lub i bez okazji) dorzucimy też drugą pełną wersję (ew. jedną grę, ale na 2 CD). Na pewno będzie tak kilka razy w roku. Natomiast w pozostałe miesiące planujemy dawać tam (na dodatkowym CD) rozmaita dema, bonusy, poszerzone wersje kacików, drivery, patche, trailery, użytki (także w pełnych wersjach). Krótko mówiąc: wrzucimy na sporo smakowitych kąsków (wśród nich każdy na pewno znajdzie coś, co go zainteresuje), na które teraz po prostu zwykle nie ma miejsca.

To są nasze PROPOZYCJE. Jeśli będziecie mieli inne koncepcje - piszcie. Postaramy się (na miarę sił i możliwości) wcielić je w życie. W końcu robimy CDA dla Was, nie dla siebie. Lojalnie ostrzegamy też, że nie jest to koniec zmian, które szukujemy. O następnej (dużej, fajnej, zaskakującej!) dowiecie się już za miesiąc. A nawet szybciej, bo kolejny CDA pojawi się parę dni przedziej. Faster than light - to my :). (Listopadowy numer CDA będzie dostępny w sprzedaży już... 10 października!!! Czemu tak się spieszamy? Dowiecie się właśnie wtedy!) W tym to numerze będzie między innymi relacja z targów ECTS i z uroczystości wręczenia nagród ECTS Awards 2001, na której nie zabraknie oczywiście CD-Action.

A na koniec szybki przegląd tego, co warto polecenia w tym CDA. Numer zdominowany jest przez wielką, bo pięciostopionową (!) recenzję Maxa Payne'a. (A na CD - demo Red Faction! Fani FPP będą mieli używanie!) Ucieszą się też miłośnicy RTS-ów (Conflict Zone, Mech Commander 2), a także smakosze koktajli w stylu: gra akcji + RPG + adventure (Anachronox). Dla ludzi lubiących gry niesztampowe, nacechowane humorem, ale zmuszające do myślenia przygotowaliśmy recenzję Startopii. Polecamy Waszej uwadze szczególnie "Stereotypy w grach" - tekst otwierający nowy kącik w naszym piśmie, mający w sposób poważny (ale nie pozbawiony luzu) być czymś w rodzaju... hm... niekonwencjonalnego kompendium gier. Zresztą zobaczycie to sami i gwarantujemy, że nie będziesz się nudzić i że polubisz ten dział. Zresztą sprawdźcie, a przekonacie się, że nie kłamaliśmy.



My nie ulegamy stereotypom w grach.

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Zapraszamy do lektury!

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

Zaproszenie na film

Mamy do rozdania 180 biletów w Warszawie i 40 biletów we Wrocławiu. Szczegóły na stronie 107 i pod adresem www.edaction.com.pl



e-mail: edaction@futurenetwork.com.pl
www.edaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 65
 Październik 2001

REDAKJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
 centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktor Naczelny Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Łukasz Boncza, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błysk, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Małgorzata Jan Jankowska, Maciek Kuc, Robert Huta, Wojciech Tarczyski, Jakub Kominiarczuk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haralym, Janusz Oziom, Jakub Siekiewski

Opracowanie językowe i korekta Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel/fax: (0 71) 3412083
 e-mail: pfformat@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (0 71) 34 120 83
 tel. (0 11) 34 218 41
 tel. (0 71) 34 203 16
 wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Bzdun
 tel. (0 71) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
 tel. konserwowy (0) 502 206383
 e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwiń
 tel. (0 71) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
 tel. konserwowy (0) 601 09 75 76
 e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
 tel./fax (02) 6522637
 e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations. Promocja Joanna Korwin-Kijuc
 tel. (0 71) 342 18 41 w.119
 e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielec

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których tacy posiadają. Naszym celem jest zaspakajanie to popychu poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zamieszczania czasu i pieniędzy oraz dające przyniesienie z pojętia i ceny. Ta prosta strategia powinna stwarzać jedną z najlepszych rozwijających się na świecie nowych wydawnictw: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopism stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson
 Chief Executive: Greg Ingham
 Chief Operating Officer: Colin Morrison
 Tel: +44 1225 442444
 www.thefuturenetwork.pl
 Bath London Milan New York
 Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-ACTION znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc, UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej ani odwoływać się przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zaszczytu sobie prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmy i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future

network poland

Media with passion

Wydawca: WYDAWNICTWA PRASOWE

Redakcja: BIBLIOTEKA GIER

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Call of Cthulhu: Dark Corners	18
Championship Manager 4	20
Counter Strike: Condition Zero	32
Dungeon Siege	38
FIFA 2002	24
Ghost Recon	28
Heroes of Might & Magic IV	14
Monopoly Tycoon	22
NHL 2002	13
Rally Xtreme	36
Wiggles	34

Inne

Action Redaction	142
FPP Zone	106
Gamewalker	44
Instrukcja do Crime Cities	10
Na Luiie	108
Ookładka Crime Cities	95
Pomocna Dłoń	104
Prenumerata	139
Przemyslenia	103
Sobowtory	110
Stereotypy w grach	100
Terminator DVD - konkurs	105
Tipsy	146

INDEKS GIER

Anachronox	84
Asterix MegaMadness	58
Baldur's Gate 2: ToB PL	95
CIA Operative	88
Conflict Zone PL	65
Dinosaur'us	52
Dragonriders	87
Eurofighter Tycoon	80
HoMM: Final Chapter	83
Max Payne	68
Maximum Sports Extreme	48
HechCommander 2	76
Necronomicon PL	96
Pearl Harbor: Strike at dawn	74
Persian Wars	54
Power Spike Volleyball	64
Shogun: Total War - Warlords Edition	92
Starfleet Command: Orion Pirates	90
Staropia	60
Sudden Strike Forever	50
Vietnam 2: Black Ops	94
Z: Steel Soldiers PL	97

Świnka

Black Dahlia 98

Nie tylko gramy

Co to jest... 3	122
Kurs HTML	119
Kurs PHP	120

Multimedia

Historia przed maturą	118
Leksykonia: Słowniki: ang-pol. i pol-ang.; niem-pol. i pol-niem.	116
Mate dziecię w Internecie	114
Power DressManager2001	115

Sprzęt

Asus V8200 Deluxe	126
Canon Digital IXUS	137

Hity numeru

STAR TOPIA

DUŻO HUMORU, DUŻO DOBREJ ZABAWY, A JEDNOŚCIE GIERKA ZMUSZA DO WYSILKU UMYSTOWEGO. WYOBRAZ SIEBIE SKRZYŻOWANIE SIMCITY, SIMS I THEME PARK - PRZENIESIONE NA STACJĘ ORBITALNĄ, ZAMIESZKANĄ PRZEZ NAJRÓŻNIEJSZE FORMY INTELIGENTNIEGO ŻYCIA...

60

Anachronox

Czarny kryminal + RPG + realia sciencefiction + elementy gry akcji... to będzie albo straszna kicha, albo rewelacja. Skoro jednak ją polecamy, to znaczy, że wygrała opcja numer 2 :).

SPIS DOSTAWCÓW

REKLAM

CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, Wirtualny Świat - 16-17, Play It - 29, 31, 35, 39, TopWare - 41, Techland - 47, Timssoft - 49, Lemon Interactive - 53, 57, Avalon - 59, 73, 79, Portal RPG - 75, Tomsoft - 91, Empik - 123, Multimedia Vision - 125, 127, 129, Lansyn MSI - 134-135, Epsilon - 137, EXE - 147, ERA - 148

Reklama

ARD Soft
 HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
 Gry Multimedia Programy : Użytkowe Księgowe Magazynowe
 Tel./Fax (+4822) 863 79 56 : 863 22 59 ; 863 52 79
 Email: ardsoft@ardsoft.com.pl <http://www.ardsoft.com.pl>
 02-457 Warszawa - ul. Topoľčianska 117/123

Max Payne

65

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchom to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Crime Cities
(Techland)
Polska odpowiedź na Blade Runnera, Elite i G-Police!

Wymagania minimalne: P-166, 32 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator 4 MB

Wymagania sugerowane: C-400, 64 MB, akcelerator min. 16 MB, 300 MB na HDD, dżoj z feedbackiem

Rodzaj: symulator/akcja/adventure/itd. :)

Multiplay: tak, do 16 osób

Ocena w CDA: 9+

Premiera: druga połowa roku 2000

Recenzja w CDA: 09/2000

Sterowanie: mysz, dżoj, klawiatura (wedle woli)

Na tę chwilę czekałeś długo. Federacja postanowiła dać ci jeszcze jedną szansę rehabilitacji i powrotu do czynnej służby. Oczywiście "nic za darmo". Wystarczy tylko odnaleźć zaginionego agenta i rozprawić się z wrogami Federacji. Jest tylko jeden problem. Agent zginął w układzie PANDEMII.

Trzy planety - trzy miasta - trzy kolonie. Miasta, w których trzeba walczyć o każdą kolejną sekundę życia. Czy potrafisz znaleźć się w takim bezlitosnym świecie? Czy poradzisz sobie z wykonywaniem poleconych zadań? Czy zdązasz przeżyć? Pamiętaj. Jesteś skazany tylko na siebie, nie licząc na pomoc przyjaciół, kumpli i znajomych - każdy sprzedaje cię bez mrugnięcia powieką...

Twój warsztat pracy to uzbrojony po zęby Hardplay Spector G9/G12 - niezawodny, zwrotny i niepozowany specyficznego uroku flyer. Niezastąpiony na powietrznych arteriach gigantycznych miast.

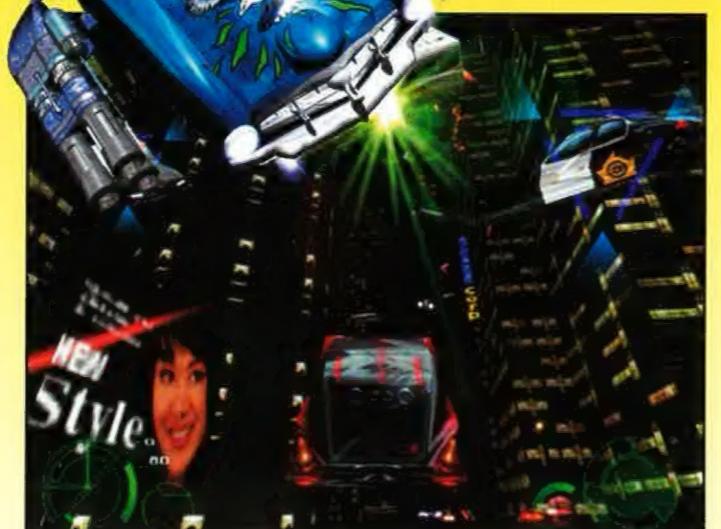
Pamiętasz jak Bruce Willis startował ze swojego garażu w Piątym Elementie? Teraz możesz spróbować sam, jak to jest unieść się swoim samochodem 100 i więcej metrów nad ziemią, a potem zanurkować pionowo w dół z zawrotną prędkością. Zdenerwował cię ten wylatujący zza rogu na wysokości 27 piętra autobus korporacyjny? Rozwał go i spokój. Ale uważaj, z korporacjami jeszcze nikt nie wygrał.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 200 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! W menu Cover CD gra muzyka stworzona przez SHIELDERA.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).



Konkurencja o grze:

SGK - 9/10, dodatkowo pismo uznalo CC za najlepszą polską grę roku 2000.

NSS - 8/10
IO - 90/100
Valhalla - 9+/10
Click - 5/6

Tipsy - strona 146



Bikez II

(Ville Mönkkönen)

Wymagania: P233, 64 Migs RAM, wskazany akcelerator

Coś jakby GTA, ale jeżdżisz na motocyklu i szukasz podobnych sobie. Wizualnie może nie jest rewelacyjna (a GTA to było?), ale też nie wygląda źle. Poza tym ma w sobie to coś, co sprawia, że chce się grać. I tylko 8 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo
[F9] - pa, pa
[1-4] - strzelamy
5 - efekt "zwolnionych zdjęć"
[Spacja] - hamulec ręczny
[Home], [Delete], [End], [PageDown] - kamery
[Tab] - zmiana ujęcia kamery
[Esc] - pauza



Project Eden

(EIDOS)

Wymagania minimalne: P2-266, 64 MB RAM, akcelerator (*)

Gierka twórców Tomb Raidera łączy shooter TPP/FPP z przygodówką, cRPG i Bóg wie, czym jeszcze. Sterujesz 4-osobową drużyną (w świecie przyszłości). Swoją drogą nosi ona nazwę... UPA. Każdy z tej czwórki jest specjalistą - ten od uzbrojenia, ta od komputerów itd. Aby wyjść cało z różnych przygód, muszą się porozumiewać i współpracować ze sobą. Gracz w dowolnym momencie może się przełączać na wybraną postać i sterować jej poczynaniami, wydając przy tym rozkazy pozostałej trójce. Muszę przyznać, że połączenie tych wszystkich elementów udało się w PE wręcz znakomicie.



A i grafika jest pierwszej wody. Polecam. Demo zajmuje 36 MB.

(*) - wymagania przybliżone, autorzy dema nie podali żadnych danych.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
NumPad 0 - idziemy (+ odpowiedni kursor)
[CTRL] - kucamy
RMB - Resource Menu
LMB - akcja!
[F3] - TPP/FPP
[1-4] - wybór postaci
[Return] - "wszyscy za mną!"
[F7] - quick save
[F8] - quick load
[5-0] - wybór broni
[T] - rozmaite "weapon mode"
[Esc] - światło (zapal/zgaś)
- menu



LightWeight Ninja

(Stardock Systems)

Minimalne wymagania: P200, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/NT/2000

Fajna rzeczywistość w 2D. Ok. 80 MB na HDD. Klimaty Mario Bros, Giana Sisters i tym podobnych gier. Ninja rusza na ratunek porwanej księżniczce (wcale nie przypomina Shreka). Demo zawiera pierwsze 3 levele.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie (także wspinanie się, kopnięcie, gdy jesteśmy w wyskoku, aktywacja przedmiotów itd.)
[Spacja] - skok
[CTRL] - shuriken itd. (o ile masz)
[Tab] - inventory

Red Faction

(Volition)

Wymagania minimalne: Win 95/98/ME, P2-366, akcelerator 8 MB

No, co ja mogę powiedzieć - kolejny FPP, który rzuci was na kolana. Szczególnie możliwa interakcja z otoczeniem. Np. zamiast otwierać drzwi - wybierz dziurę w ścianie za pomocą jakiejś rakiety.

Demo zajmuje ponad 140 MB na HDD. Demo zawiera tutorial, 1 level dla single playera i salę Extra, pozwalającą na zapoznanie się z możliwościami, jakie udostępnia engine gry. Bomba, jednym słowem!



Klawiszologia

W/A/S/D - kierowanie
[Spacja] - skok
C - kucanie
LMB - ognia!
R - reload
[1-4] - wybór broni
[Enter] - akcja, aktywacja itd.

Diamond Mine

(PopCap Games)

Minimalne wymagania: P2-200, 32 MB RAM, Win 9x,

Niby ograne, ale wciąż. Gra logiczna - musisz tak układać kamienie na planszy (można zamienić ze sobą tylko dwa sąsiadujące), by co najmniej 3 były obok siebie (w pionie lub poziomie), co powoduje, że znikają itd. I nic nie poradzę, że mi się spodobała (mojej żonie też, więc możecie wypróbować tę grę na siostrach i dziewczynach :)). 2 MB na HDD. Gra kończy się po 60 minutach albo ukończeniu 4 etapów.



Alien Nations 2

(JoWooD)

Minimalne wymagania: P2-266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Bardzo ładna gra settlersopodobna. Tzn. budujemy miasteczko, odkrywamy otoczenie, rozwijamy społeczeństwo itp. Co prawda, zamiast ludzi są jakieś niebieskie owadzie stworki, ale to nie zmienia faktu, że całość wygląda nader ładnie. Do przejścia są dwie misje treningowe. Całość zajmuje zaś 88 MB.

UWAGA: żebyście nie wpadli w panikę podczas instalki. Wygląda to tak: rozpakowuje się jakieś 1/3 dema, po czym przez długi czas pasek jest nieruchomy i wydaje się, że instalka wisie. Nic bardziej mylnego!!! Po paru minutach niespodziewanie pojawia się komunikat, że instalacja zakończona została po-

myslinie! Po prostu gra bardzo długo dekompresuje się w pamięci. Jednym zdaniem: nie panikować, nie resetować, nie kłać, nie panikować, nie reklamować :), tylko CZEKAĆ!

WarHeads SE**(Retro64, Inc.)**

Minimalne wymagania: P-233, 16 MB RAM, Windows 98, ME, 2000, DirectX

He, he, he, he... coś pięknego dla tych, co zagrywali się w Scorched Earth. Państacie?



Strzelacie do wroga, ustalając rodzaj broni, się strzelu i kąt, pod jakim oddaje się strzał. W zależności od decyzji, wróg ma się z puszna albo my się mamy z puszna, albo... nieważne. W każdym razie to ta sama idea gry, tyle że akcję przeniesiono w kosmos. Bardzo dopracowana intuicyjna obsługa sprawia, że grać można wręcz z marsem. Tak z komputerem, jak i kumplem. 8 MB na HDD. Warto!!!

MechCommander 2**(Microsoft)**

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000, wskazany akcelerator, DirectX

RTS, w którym dowodzimy mechami, czyli potężnymi robotami bojowymi. Kontrolujemy je w dwóch kolejnych misjach. Więcej mówić nie będę, bo to i tak "jazda obowiązkowa" i dla fanów mech-simów, i dla maniaków RTS. Demo zajmuje 126 MB na HDD. Po instalacji wskazany restart systemu.

UWAGA: po pierwszym odpaleniu program sprawdza, czy twój system jest w stanie "pociągnąć" grę. Nawet jeśli test wypadnie pozytywnie, to... program I TAK się kończy. Ale bez paniki - jeszcze raz kliknij ten sam plik i teraz już pójdziesz, nie może być inaczej.

**Kombat Kars****(Positech)**

Minimalne wymagania: P200, 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka arcade'owa ścigówka, widok z góry. Zasuwamy samochodzikami po trasie, starając się wykonać konkurencję i jak najszybciej dojechać do mety. Znajdżki, pułapki, kolizje... 12 MB. Za dużo do wyboru w menu nie ma, ale gierka całkiem sympatyczna.

Hateful Chris: Never Say Buy

Wymagania minimalne: P200, Win 9.X, 32 MB, 35 MB HDD

Uwaga! Gra dozwolona od lat 18! BARDZO nietypowa platformówka. Wbrew grafice nie jest to gra dla małych dzieci. Wprost przeciwnie!!! I nie chodzi wcale o "momenty"...

Rapture's Arcade Pack: Office Edition**(Rapture)**

Minimalne wymagania: P200, 16 MB, Win 9x

Śmieszna labiryntówka 2D - o tym, co może cię spotkać podczas pracy w biurze. 5 różnych gier, każda po 3 etapy. 7 MB na HDD. Fajne.

Conquest: Frontier Wars**(UbiSoft)**

Minimalne wymagania: C-300, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 9x, DirectX

RTS w kosmosie w 3D. Coś, powiedzmy, w klimatach Homeworlda. Demo zajmuje 86 MB i oferuje 1 quick battle. Nawet, jeśli nie lubisz RTS-ów itp., ale podoba ci się taka charakterystyczna "wojenna", marszowa muzyka - warto zainstalować demo, by jej posłuchać.

**Aqua Puzzle Pentic 2****(Aquagame)**

Wymagania: P-133, 16 MB RAM, Windows 95/98/NT, DirectX

Po prostu puzzle. Układanie puzzli. 3 MB na HDD. Gra ma 14-dniowy okres działania od momentu pierwszej instalacji.

Klawiszologia
[F1] - help
[F2] - sound On/Off
[F4] - okno/caty ekran
[F12] - szef idzie! :)
LMB/RM - obroty puzzle**Zax - The Alien Hunter****(JoWooD)**

Wymagania minimalne: P-266, 32 MB, Win 9x, DirectX

Hm, powiedzmy, że to Diablo przeniesiony na powierzchnię planety roającą się od rozmaitych Obcych. Po prostu fajna izometryczna strzelanina z odrobiną myślenia. Nic nadzwyczajnego, ale trudno przestać grać, jak się już zaczęło. 52 MB na HDD. Całą klawiszologię gra podaje, zanim się uruchomi, a że nie ma jej za wiele, to dacie sobie radę bez najmniejszego problemu.

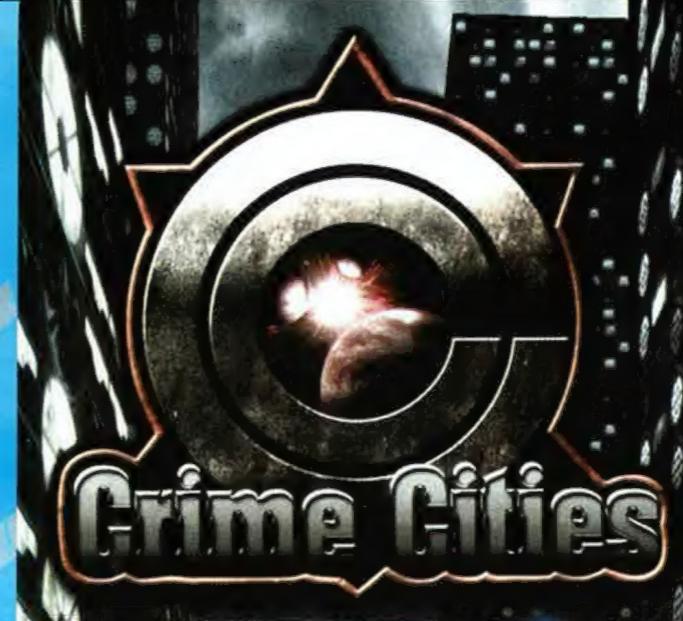
From Dusk Till Dawn 3D**(Cryo)**

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, akcelerator

Gra akcji TPP. W demie uciekasz z więzienia. A w ogóle to uważaj na... wampiry. No cóż, niektórym tytułu gry kojarzy się z pewnym (w niektórych kręgach kultowym) filmem - i słusznie, słusznie...

INDEX DEMAlien Nations 2
Bikez 2
Conquest Frontier Wars
Diamond Mine
From Dusk Till Dawn
Hateful Chris: Never Say Buy
KombatKars
Light Weight Ninja
Mech Commander 2
Project Eden
Rapture's Arcade Pack: Office Edition
Red Faction
WarHeads SE
Zax: The Alien Hunter**Przeciek z archiwum operacji "Oko Cyklopów"**

...zostaje skierowany do układu planetarnego Pandemia, aby zasymilować się z tamtejszym światem przestępczym i przeniknąć w jego strukturę w celu infiltracji. Ponadto zaleca się, by wszelkie jego działania w Pandemii jako nadzrębny cel miały odnaleźć agenta Juana Alvarez. Spółki i metody jego działania nie powinny podlegać żadnemu nadzorowi, więcej - nie powinny być w żaden sposób sugerowane ani zalecane w oficjalnych dokumentach. Powinno mu się udzielić niezbędnej pomocy ze strony aktywnych agentów siatki Bolwaria 12, działającej w Pandemii, jednak w sposób, który wykluczy wszelką możliwość skojarzenia jej z oficjalnymi czynnikami. Należy dostarczyć go do Pandemii nie budząc wątpliwości i podejrzeń. Należy mu zapewnić niezbędne do podjęcia działań, podstawowe środki techniczne, tzn. takie, względem których można z całą pewnością założyć, iż nie wzbudzą podejrzeń osób trzecich co do ich pochodzenia. O ile będzie to możliwe, należy udzielić mu pomocy w wydostaniu się z Pandemii, jednak tylko w razie skutecznego wykonania zadania...



Minimalne wymagania sprzętowe: P-200, 32 MB RAM, dowolny akcelerator, 300 MB na HDD, Windows 9x, DirectX

Uruchamianie gry

Aby uruchomić grę, w napędzie CD musi znajdować się oryginalna płyta numer 2 z grą Crime Cities.

Aby uruchomić Crime Cities należy:

- kliknąć przycisk START na pasku zadań,
- kliknąć polecenie Programy,
- * z rozwiniętej listy wybrać grupę Techland,
- * następnie Crime Cities,
- * w końcu kliknąć polecenie Crime Cities. Pojawi się okno dialogowe Crime Cities. W którym należy wybrać ustawienia, w jakich gra ma działać, i użyć przycisku Uruchom, aby rozpoczęć grę.

PODSTAWY OBSŁUGI FLYERA - HARDPLAY SPECTOR G12

Po szczegółowe informacje na temat obsługi systemów i sterowania flyerem zajrzyj do właściwych rozdziałów tej instrukcji.

Szybkie zapisywanie i wczytywanie gry

Do szybkiego zapisywania stanu gry służą klawisze [F1]. Można się nim posłużyć w każdym momencie gry - czy to w trakcie swobodnego latania po mieście, czy też w trakcie wykonywania misji.

Do szybkiego wczytywania stanu gry służą klawisze [F2]. Pozwala on wczytać stan gry wcześniejszy zapisany klawiszem [F1]. Klawisz [F3] udostępnia okno dialogowe Odczyt/Zapis.

Zmiana widoku gry

Klawisze od [F5] do [F7] pozwalają na zmianę widoku: kokpit/HUD/TPP.

PODREČNIK PIŁOTA**System sterowania flyerem**

System sterowania pojazdem jest prosty i pozwala na wykorzystanie różnych zestawów manipulatorów.

Do przyspieszania służy klawisz [W], do zmiany ciągu silnika z jednego silnika na przeciwny służy klawisz [S]. Aby zupełnie zatrzymać pojazd, należy przytrzymać wciśnięty klawisz [Z]. Kierunek, w jakim porusza się flyer, ustala się odpowiednio, manewrując myszą.

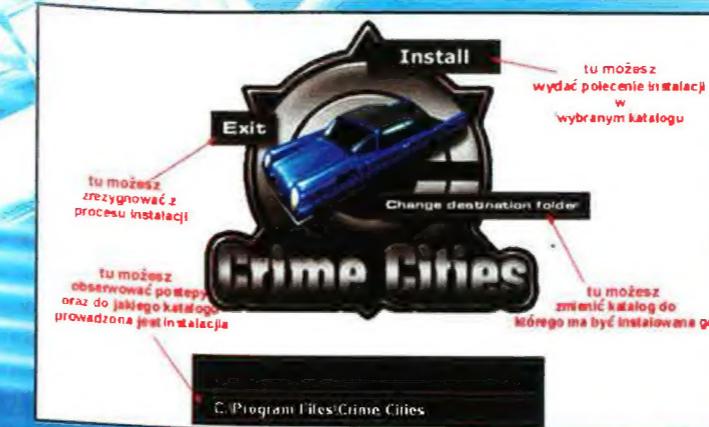
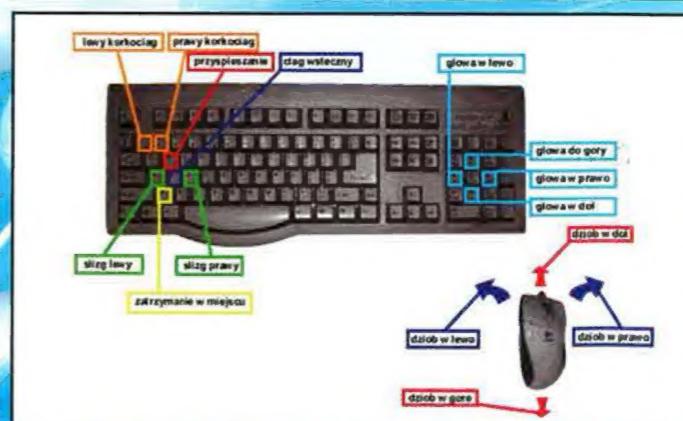
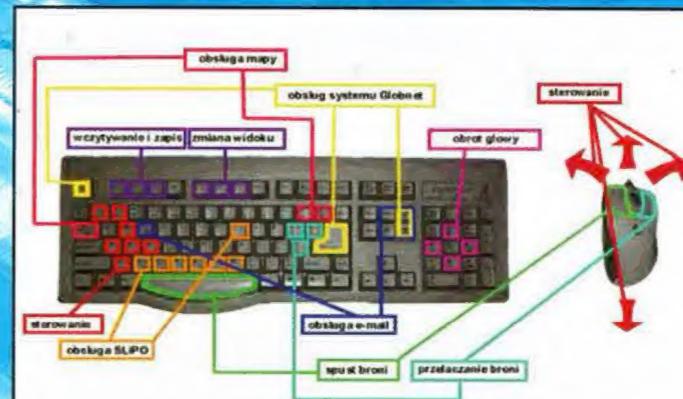
Ponadto aby zmusić do skrzyców bocznych, do dyspozycji pilota są klawisze [A i D].

Jeśli po manewrach zdarzy się sytuacja, w której pojazd odwróci się podwozem do góry, praktycznym rozwiązaniem jest mechanizm wprowadzający go w korkociąg, uaktywniany klawiszem [1] lub [2].

Kolejną istotną rzeczą, o jakiej należy wspomnieć, jest możliwość niezależnego od kokpitu obserwowania wydarzeń poprzez przenoszenie wzroku w różne kierunki - obracając głowę na boki oraz podnosząc i opuszczając klawiszami numerycznymi, odpowiednio [4 i 5] oraz [8 i 2].

Zintegrowany system uzbrojenia**STRZELANIE I ZMIANA RODZAJU BRONI**

Spust aktualnie aktywnej broni dostępny jest pod LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY lub pod klawiszem [SPACJA]. W przypadku



był katalog domyślny na Instalatorze.
7. Aby rozpocząć proces Instalacji, wystarczy wybrać przycisk Instaluj na instalatorze.
8. Pojawi się okno z umową licencyjną. Po zapoznaniu się z jej treścią, jeśli ją akceptujemy, wystarczy kliknąć przycisk Akceptuj, a proces instalacji gry rozpoczęcie się. Wciśnięcie przycisku Odrzucam będzie jednoznacznie z rezygnacją z jej instalacji.
9. Następnie wystarczy podać numer seryjny gry, by sprawdzić jej oryginalność - proces instalacji rozpoczęcie się.
10. Po zakończeniu instalator powiadomi o tym fakcie komunikatem i przycisk Instaluj zamieni się w Uruchom, za pomocą którego będzie można rozpoczęć grę.

wyczerpania amunicji jej zmiana na aktywną broń nie nastąpi automatycznie, pilot będzie musiał zrobić to samodzielnie, używając klawisza [] lub PRAWEGO PRZYCISKU MYSZY, które przełączają sekwencję w lewo dostępne na pokładzie rodzaje broni (ewentualnie klawisza []), który realizuje tę samą funkcję przełączania, ale w prawo). Aby przełączyć bezpośrednio ostatnio używaną broń, należy użyć klawisza [].

WSKAÑNIK RODZAJU BRONI

Informację o tym, jaka broń jest aktualnie aktywna, udostępniono na kokpicie po jego prawej stronie, wraz z informacją o poziomie amunicji na WSKAÑNIKU RODZAJU BRONI.

Część spośród dostępnego oręża jest zasilana energetycznie, co oznacza, że nie potrzebuje amunicji, a jego energia jest odnawialna. Nie oznacza to jednak, że można z niego prowadzić ciągły ogień.

WSKAÑNIK NAŁADOWANIA AKUMULATORA BRONI ENERGETYCZNEJ

Każdy strzał z broni energetycznej pochłania część energii z AKUMULATORA TEJ BRONI. Może się zdarzyć, że jej zapasy się wyczerpią. W zależności od porcji energii potrzebnej do oddania strzału trzeba będzie wówczas poczekać na doładowanie akumulatora przez system karburatorowy.

Informację o tym, ile energii znajduje się w akumulatorze, a w związku z tym, na ile można polegać na tym rodzaju oręża, daje WSKAÑNIK NAŁADOWANIA AKUMULATORA z prawej strony kokpitu, tuż obok WSKAÑNIKA RODZAJU BRONI.

CEŁOWNIK

CEŁOWNIK na HUD-zie jest wyświetlany osobno dla każdego typu broni. Ponadto flyer został przystosowany do instalacji broni naprowadzanych, których celownik powinien być wykorzystywany łącznie z OKRĘGAMI NAPROWADZAJĄCYMI. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE.

WSKAÑNIK POZIOMU OSŁON

Standardowo flyer wyposażony jest w generator pola silowego, który pozwala ci żyć, gdy inni chcą, abyś zginął. Na kokpicie z lewej strony umiejscowiono WSKAÑNIK POZIOMU OSŁON - kiedy zbliża się do poziomu krytycznego, lepiej dokonać uzupełnienia baterii generatora pola silowego.

Elektroniczne systemy komunikacyjne flyer'a

Hardplay Spector G12 to nie tylko prymitywna siła ognia potężnej broni, ale przede wszystkim efekty wyrafinowanej współpracy elektroniki, która daje pilotowi kontrolę nad wszystkimi systemami wraz z poczuciem bezpieczeństwa. Zaczniemy od tego, że część spośród informacji wizualnych, które docierają do pilota, to informacje na HUD-zie, a część to komunikaty wyświetlane na rogówce oka pilota dzięki SYSTEMOWI PROJEKCIJ ROGÓWKOWEJ - SPR.

WSKAÑNIK HUD

Na HUD-zie wyświetlane są:

- CEŁOWNIK - indywidualny dla poszczególnych broni,
- * OKRĘGI WIADOMOŚCI E-MAIL.

gólnych broni,

- * OKRĘGI WIADOMOŚCI E-MAIL.

SYSTEM PROJEKCIJ ROGÓWKOWEJ SPR

W SYSTEMIE PROJEKCIJ ROGÓWKOWEJ wyświetlane są:

- * wybrane wiadomości z SYSTEMU OFICJALNYCH INFORMACJI Pandemii i świata z TERMINALU SIECI GLOBNET,
- * KRÓTKIE WIADOMOŚCI, na przykład komunikaty o potwierdzeniach przelewu, informacje na temat szczegółów misji i inne,
- * teksty WIADOMOŚCI E-MAIL w półprzezroczystych oknach.



Polożony jest na prawo od PANELU RADARU. Jego wychylenie określa twoją wysokość w odniesieniu do maksymalnego pułapu dostępnego dla flyer'a.

WIRTUALNA MAPA OBSZARU

To dodatkowy gadżet, jednak bardzo pomocny w Pandemii w przypadku nowych jej członków. Po wcisnięciu klawisza [TAB] w SPR zostanie wyświetlona mapa obszaru, w którym się znajdujesz. Obraz na mapie można powiększać klawiszem [+] lub zmniejszać klawiszem [-].

O współpracy SN ze SLIPO można również przeczytać w kolejnych rozdziałach instrukcji.

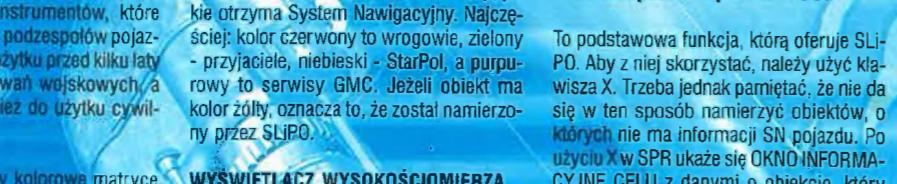
SYSTEMU LOKALIZACJI I PROWADZENIA OGNA - SLIPO

Zamontowany we flyerze system to przekształceniowy system automatycznej kontroli celów sprzed kilku lat ZFG13, jednak biorąc pod uwagę inną specyfikę działań wojskowych i cywilnych, system ten, choć nieco przestarzały, w pełni zdaje egzamin we flyerze HARDPLAY SPECTOR G12.

Pozwala on lokalizować tylko jeden cel naraz, podczas gdy w połączeniu z SYSTEMEM NAWIGACYJNYM śledzi wiele różnych obiektów. Uaktynia się na kilka sposobów w zależności od funkcji, które chceć wykorzystać.

NAMIERZANIE W CEŁOWNIKU OBIEKTU ZNAJDUJĄCEGO SIĘ NA WPROST

To podstawowa funkcja, którą oferuje SLIPO. Aby z niej skorzystać, należy użyć klawisza X. Trzeba jednak pamiętać, że nie da się w ten sposób namierzyć obiektów, o których nie ma informacji SN pojazdu. Po użyciu X w SPR ukazuje się OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o obiekcie, który



SYSTEM NAWIGACJI - SN

System Nawigacji flyer'a Hardplay Spector G12 to zestaw sprawdzonych i niezawodnych analogowych instrumentów, które zostały jak wieleś podzespołów pojazdu, wprowadzone do użytku przed kilku laty w przypadku zastosowań wojskowych, a niedawno trafiły również do użytku cywilnego przez SLIPO.

Są one zaopatrzone w kolorową matrycę LCD, tak aby zapewnić spójny obraz położenia i przemieszczania się pojazdu w przestrzeni oraz łatwość postrzegania i interpretacji informacji.

W skład SN wchodzą: pasywny radar, czyniki położenia flyer'a względem powierzchni gruntu, elementy kontroli układu napędowego, które są skonsolidowane z systemem sztucznej stabilności, dekoder informacji z TERMINALU SIECI GLOBNET oraz komplet czujników położenia aglomeracyjnego, zbierający informacje o najbliższym otoczeniu. Do pilota docierają komunikaty z trójwymiarowymi wyświetlaczami LCD umieszczonymi na kokpicie. W jego centralnej części widoczny jest PANEL RADARU, obok - po lewej stronie - WYSWIETLACZ WSKAÑNIKA CIĄGU, dalej w lewo - WYSWIETLACZ WYSOKOŚCIOMIERZA



Po publikacji szczegółów pionierów, inscenacyjnych, TasteCorp masowo wyciąga swoje produkty ze sprzedaży.



widzieć w celowniku, oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI i ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

NAMIERZANIE NAJBLIŻSZEGO OBIEKTU

To kolejna funkcja SLIPO. Wykorzystanie klawisza [C] pozwala wywołać w SPR OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o najbliższym obiekcie oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI i ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie. W sytuacji gdy nie mamy w mieście wrogów, przeważnie będzie to informacja o patrolach StarPolu poruszających się po terenie StarPolu lub innych obiektach, o których ma informację SN pojazdu. Pozwala to na podjęcie decyzji o odaleniu pocisków naprowadzanych, a pilotom nowicjuszom może czasem podpowiedzieć, jaką broń jest aktualnie aktywna.

NAMIERZANIE WROCICH OBIEKTÓW

Prawdopodobnie najbardziej przydatna funkcja, jaką oferuje SLIPO. Funkcję tę można uaktywnić klawiszem [V]. Pozwoli to wywołać w SPR OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o najbliższym wrogiem obiekcie, oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI i ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

PRZEŁĄCZANIE NAMIERZANIA POMIĘDZY CELAMI

Podobnie jak inne systemy typu SLIPO, tak i ten oferuje standardowe funkcje przełączania. Do zmiany namierzania na kolejny cel stuz klawisza [N], a na poprzedni [B]. Użycie obu tych klawiszy ma podobny efekt - powoduje pojawienie się w SPR OKNO INFORMACYJNEGO CELU z danymi o kolejnym lub poprzednim celu OKRĘGÓW NAPROWADZAJĄCYCH oraz ZNACZNIKA LOKALIZACJI i ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

NAMIERZANIE CELU MISJI

Jest to ostatnia, ale bardzo przydatna funkcja SLIPO, dostępna pod klawiszem [M].

Jego użycie podczas wykonywania misji powoduje pojawienie się w SPR OKNO INFORMACYJNEGO CELU z danymi o celu misji i OKRĘGÓW NAPROWADZAJĄCYCH oraz ZNACZNIKA LOKALIZACJI i ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE

Są to zielone okrągły koncentryczne w stosunku do osi, jaka łączy punkt padania wzroku pilota na owiewkę kabiny z namierzonym celem. Widoczne są w SYSTEMIE

radarze namierzonych obiektów poprzez żółty trójkąt, który zwiększa swój rozmiar w miarę zbliżania się do celu.

TERMINAL SIECI GLOBNET

Globnet to intergalaktyczna sieć superkomputerowa. Jeśli ona wykorzystywana na co dzień do przeróżnych celów przez wszystkich, a szybkość jej rozprzestrzeniania się i adaptacji do nowych potrzeb jest wręcz niewyobrażalna. Terminal Globnetu we flyerze został ograniczony do podstawowych modułów, ponieważ mimo sporej niezawodności urządzeń elektronicznych projektanci chcieli do minimum ograniczyć możliwość wystąpienia awarii w terminalu. Udało się dodatkowo skalić interfejs komputera pokładowego i sieci Globnet. Skutkiem tych modyfikacji jest pozostawienie w nim odblokowanego dostępu tylko do niezbędnego kanału przekazu Globnetu.

PODSTAWOWE KANAŁY PRZEKAZU

Jednym z nich jest tak zwany szybki kanał informacyjny, dzięki któremu otrzymujesz KRÓTKIE WIADOMOŚCI. Działają one na zasadzie wąskiego pasma transmisyjnego komunikacji jednokierunkowej. Podajesz adresata oraz wiadomość, i po sprawie. Niestety, aby ograniczyć możliwości zlokalizowania cię w mieście, twój terminal Globnetu ma jedynie odbiornik KRÓTKICH WIADOMOŚCI.

Inny z kanałów to SYSTEM OFICJALNYCH INFORMACJI, który działa na zasadzie bezadresowego przekazywania informacji i ma służyć jako łatw do dostępny serwis informacyjny dla ogółu mieszkańców. O ile twój terminal Globnetu w przypadku KRÓTKICH WIADOMOŚCI był ograniczany do odbiornika, to w przypadku SYSTEMU OFICJALNYCH INFORMACJI nie musiał być ograniczony, gdyż transmisja tym kanałem jest sterowana centralnie i wiadomości mogą pochodzić jedynie z Centrum Wiadomości Galaktycznych.

Zasady działania kanału WIADOMOŚCI E-MAIL nie trzeba nikomu wyjaśniać. Wystarczy dodać, że i tu terminal pozwala na podświetlenie na liście w oknie po lewej stronie wybranego pozycji. W oknie po prawej stronie zostanie wyświetlony raport komputera pokładowego na dany temat.

Elementy aktualnie zamontowane na pokładzie są wypisane na liście, w oknie po lewej stronie, kolorem żółtym.

Wyposażenie zakupione będzie można używać dopiero po dokonaniu wizyty w SERWISIE GMC, gdzie zostanie ono zamontowane. Wówczas pozycja ta będzie ujęta na liście kolorem żółtym.

poruszania się pomiędzy wszystkimi otrzymanymi wiadomościami e-mail. Do ponownego ukrycia treści wiadomości wystarczy użyć klawisza [E].

Wymienione wyżej kanały przekazu SIECI GLOBNET są wyświetlane bądź poprzez HUD, bądź poprzez SPR.

ZINTEGROWANY INTERFEJS KOMPUTERA POKŁADOWEGO I SIECI GLOBNET

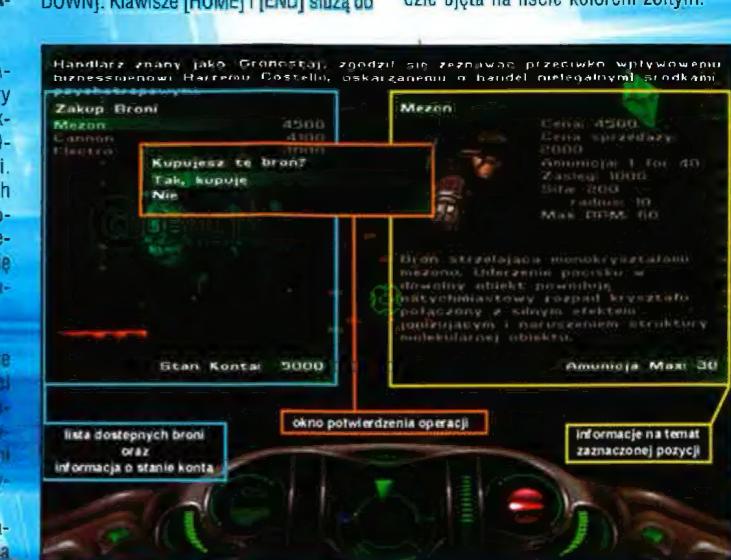
Pozostał do omówienia Interfejs komputera pokładowego i SIECI GLOBNET, dostępny poprzez SPR, a przywoływany przez klawisz [ENTER]. Po naciśnięciu tego klawisza w SPR pojawi się pełnowymiarowe okno zawierające okno z menu SIECI GLOBNET i komputera pokładowego.

Poruszanie się po całym menu realizowane jest przez klawisze [PAGE UP] lub [PAGE DOWN], którymi przesuwa się podświetlenie na kolejne pozycje listy. Wybieranie poszczególnych pozycji realizowane jest klawiszem [ENTER]. Aby opuścić menu, w każdym momencie wystarczy skorzystać z klawisza [ESC].

STATUS POJAZDU

To pierwsza z dostępnych pozycji menu, która odsyła do raportów dostarczanych przez komputer pokładowy. Są tam informacje o wyposażeniu zamontowanym w pojazdzie, zakupionym, a jeszcze niezamontowanym lub odsprzedanym, o stanie osłon, uzbrojeniu, ilości amunicji.

Aby zobaczyć szczegółowe raporty komputera pokładowego na temat poszczególnych pozycji, na liście w oknie po lewej stronie wystarczy podświetlić właściwą pozycję. W oknie po prawej stronie zostanie wyświetlony raport komputera pokładowego na dany temat.





Odsprzedaż wyposażenia

Menu Status pojazdu daje dodatkową możliwość zrezygnowania z każdego wyposażenia (z wyjątkiem wyposażenia standardowego) i jego odsprzedaży. Aby tego dokonać, wystarczy podświetlić właściwą pozycję listy, a następnie naciśnąć klawisz [ENTER]. Spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć odsprzedaż wyposażenia, ponownie naciśkając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana.

PANEL ZLECEŃ I MISJI ICNB

Ostatnia z pozycji menu umożliwia przeglądanie panelu zleceń i misji. Jest to publiczny elektroniczny billboard - jednym pozwala w znalezieniu dobrze płatnej pracy (ty będziesz jedną z tych osób), a innym - na przykład - w pozbiciu się niewygodnego sąsiada poprzez zlecenie jego zamordowania.

WYBÓR MISJI

Elementy usunięte, a niewymontowane są umieszczone na liście w oknie po lewej stronie kolorem czerwonym. Z elementów wyposażenia wypisanych kolorem zielonym i kolorem czerwonym nie można korzystać.

Po wymontowaniu odsprzedanego wyposażenia lista zostanie zaktualizowana i nie będzie na niej elementów usuniętych. Ponadto w oknie menu Status pojazdu na bieżąco podawany jest stan konta.

SKLEP GMC - BRÓŃ, SKLEP GMC - WYPOSAŻENIE

Kolejne dwie pozycje menu odsyłają do sieci SERWISÓW GMC, gdzie można, o ile pozwala na to stan konta, uzupełnić amunicję lub kupić nową broń, uzupełnić baterię generatora pola siłowego lub zaopatrzyć się w dodatkowe wyposażenie.

Zakupy uzbrojenia i wyposażenia

Na liście, w oknie po lewej stronie, znajdują się moźliwe do zakupienia elementy lub broń oraz bieżąca informacja o stanie konta. Natomiast w oknie po prawej stronie znajdują się informacje dostępne w sieci SERWISÓW GMC na temat podświetlonej pozycji.

Broń lub wyposażenie, których nie masz, umieszczone są na liście w oknie po lewej stronie - szary kolor. Aby dokonać zakupu, należy podświetlić właściwą pozycję i naciśnąć klawisz [ENTER]. Jeżeli stan konta pozwala na zakup, spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć zakupu wyposażenia lub broni, ponownie naciśkając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana, a pozycja ta będzie umieszczena odtąd na liście na zielono.

Zakupiona broń lub wyposażenie znajdują się na liście, w oknie po lewej stronie, za-

znaczone kolorem zielonym. W analogicznym sposobie można uzupełnić amunicję lub baterię generatora pola siłowego. Wystarczy podświetlić posiadaną już broń lub odpowiednią pozycję na liście wyposażenia i naciśnąć klawisz [ENTER]. Jeżeli stan konta pozwala na zakup, spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć dokonania zakupu, ponownie naciśkając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana.

KATALOG WYPOSAŻENIA

Poniższy katalog elementów dodatkowych wyposażenia flyera dostępnych w SERWISACH GMC został stworzony z myślą o przedstawieniu ogólnych wiadomości na ich temat, podczas gdy ich konkretne parametry i ceny znajdują się w elektronicznej ofercie SERWISÓW GMC - są dostępne w SIECI GLOBNET.

* **Regeneracja oston** - uzupełnienie energii generatora pola siłowego poprzez wymianę baterii zasilających.

* **Ostony Ixian** - generator II generacji. Zastosowanie zwiększa pojemności oston: +100, * **Ostony Voltar** - powoduje zwiększenie pojemności oston: +200,

* **Ostony Gorzon** - zwiększenie pojemności oston: +300.

* **Wymiana identyfikatorów** - wymiana kodu identyfikacyjnego pojazdu emitowanego przez rozbudowany system rozpoznawania swój - obcy, będącego pewnego rodzaju elektroniczną smycią StarPolu, na której poruszają się wszystkie pojazdy w Pandemii.

* **Abdomenaser** - zintegrowany system turbodoladowania. Zastosowanie skutkuje zwiększeniem maksymalnej prędkości.

* **Nitrox** - zespół dopalaczy jonowych do silnika antygrawitacyjnego. Dzięki ich zastosowaniu pojazd zyskuje na zwiększeniu przyspieszenia i prędkości maksymalnej.



KATALOG UZBROJENIA

* **Laser MX** - standardowa broń energetyczna, * **Laser AX** - zmodyfikowana wersja lasera o większej mocy i szybkostrzelności.

* **Laser BX** - laser o zmodyfikowanych układach przepływu energii. Znaczny wzrost szybkostrzelności w porównaniu z wersją podstawową.

* **Ion Laser VX** - duzo większa siła ranienia.

* **Mezon** - broń strzelająca monokryształami mezonu. Uderzenie w dowolny obiekt powoduje natychmiastowy rozpad kryształu połączony z silnym efektem jonizującym i naruszeniem struktury obiektu.

* **Mezon VTR** - jw., ale o większej mocy.

* **Mezon SubZero** - jw., ale jeszcze mocniejsze.

* **Cannon** - działa strzelające bezgłośnymi pociskami rdzeniowymi. Jest efektywne w walce na krótki dystans ze względu na swoją szybkostrzelność i silę penetracyjną pocisku.

* **Cannon 2GEN** - wzrost szybkostrzelności i siły pocisku porównany ze standardową wersją Cannon.

* **Plasma 2000** - broń strzelająca specjalnymi pociskami złożonymi z gazu w postaci plazmy, który jest zamknięty w energetycznym kokonie, i uzbrojony w zapalniki trytonowe.

* **Plasma 3500** - mocniejsza wersja broni.

* **Rakiety Dragoon** - pociski o napędzie rakietowym, zawierające głowicę z hiperdynamicznym materiałem wybuchowym o kierowym strumieniu eksplozji przez co ich siła ranienia nie ma sobie równych.

* **Rakiety WarHammer** - silniejsza odmiana.

* **Rakiety HellWind** - większa moc i większa szybkość lotu.

* **Maser** - broń emitująca impulsy czystej energii o potędzej mocy.

* **Tyser** - to gruntownie przebudowany maser o znacznie większej mocy.

* **Blaster** - broń bazująca na procesie gwałtownego utleniania. Strzela termopociskami, które powodują natychmiastowe spalenie wszystkiego, co stanie na jej drodze.

* **Blaster T-Sun** - większa moc niszcząca.

* **Sonic** - działanie tej broni polega na gwałtownej kondensacji cząsteczek powietrza i tworzeniu uchylonego efektu fal uderzeniowej.

* **Sonic Ultra** - większa siła, jak i zasięg.

* **Electro** - broń obezwładniająca, tą broń energetyczną montane przez tą broń pozwala - po spenetrowaniu oston - zdezaktywować systemy napędowe każdego pojazdu.

* **Electro Voltage** - wydajniejsze generatory, które pozwalały na miotanie potężniejszych ładunków, podnosząc efektywność broni.

z tych dwóch przyrządów nawigacyjnych łatwo odnaleźć w mieście charakterystyczne budynki. Aby w SERWISIE GMC zainstalować zakupiony sprzęt, należy do niego wlecieć pojazdem z dowolnej strony i zatrzymać się na chwilę. W SPR pojawi się wówczas komunikat: "Dokonanie trwa". Po krótkiej chwili, potrzebnej automatem monterskim na dokonanie modyfikacji konfiguracji twojego flyera, w SPR pojawi się kolejny komunikat: "Instalacja zakończona". Będzie to sygnał, że można opuścić serwis i rzucić się w wirtualnego życia...

Podobnie mają się sprawy w sytuacji, gdy sprzedajesz jakieś wyposażenie. Zostanie ono zdemontowane w twoim flyerze dopiero, gdy odwiedzisz serwis GMC. Jednakże musisz tam być natychmiast, ponieważ automaty monterskie poradzą sobie z demontażem również wtedy, kiedy - np. - w miejscu sprzedanego sprzętu kupisz inny i będziesz chciał go zamontować.

SERWISY GMC

Aby móc korzystać z zakupionego sprzętu, należy koniecznie udać się do najbliższego SERWISU GMC.

Na radarze są one symbolizowane przez purpurowe punkty. Podobnie zresztą na VIRTUALNEJ MAPIE TERENU. Korzystając

STANDARDOWE WYPOSAŻENIE FLYERA HARDPLAY SPECTOR G12

Laser MX - broń energetyczna. Lasery nie wymagają uzupełniania amunicji, gdyż korzystają jedynie z akumulatora, trzeba jednak pamiętać o tym, że gwałtownie

NHL 2002

GATUNEK: SPORT

■ Campari

W przeciwieństwie do serii FIFA, każda odsłona cyklu NHL wnosi do zabawy coś nowego - element, który doskonale komponuje się ze znanym z poprzednich "enejdżerów" schematem rozgrywki. Całość potrafi "przypawać" do monitora każdego, nie mówiąc już o fachach hokeja. Co będzie tym "magicznym elementem" w NHL 2002? Zobaczmy!

Zaczyniśmy od samego początku. Odpalamy gierkę i witają nas (jak co roku) przeurocze, dopracowane i dynamiczne intro, które skutecznie zachęca do wzięcia udziału w meczu. Następnie nasze oczy podziwiają menu, a w nim 6 dostępnych trybów gry. Sezon Play (wykwy sezon), Career Mode (możliwość wybrania/stworzenia zawodnika i poprowadzenia go przez kilka sezonów), Playoff, Shootout oraz Tournament (turniej na dowolnych zasadach). Dobra! Wybieramy jedną z opcji i po chwili trafiajemy na lodowisko.

Pierwszą rzeczą, która rzuci się w oczy, będzie nowy widok z kamery - tzw. Breakaway Cam. Gdy włączymy sobie B-Cam, mecz rozgrywany będzie z poziomu wzroku, zawodnika! Prawdziwa rewelacja! Z pewnością zdynamizuje i uatrakcyjuje pojedynki na lodzie.

Bardzo przypadł mi do gustu pomysł panów z EA Sports na rozwiązanie ogromnego problemu, jaki jeszcze nie tak dawno stanowił zróżnicowany poziom graczy. NHL 2002 ma być idealnie przystosowane do danego gracza, a raczej do jego umiejętności. To od nich zależy, będzie poziom walki przeciwnika kom-

pierwotnego. Wszystko byliby cacy, gdyby nie wymagania NHL 2002. Prawdopodobnie bez GeForce 3 nie ma po co podchodzić do tego tytułu. (((Wersja software? Nie, dziękuję, postój. Na szczęście do premiery najnowszego "enejdżera" pozostało jeszcze kilka (naściece?) tygodni, więc może chociaż część czytelników zdąży się zaopatryć w porządną kartę grafik. No to do listopada!

Pierwsza Wind Warriors planowana jest na drugi kwartał 2002. Wydawcą Echelon w Polsce jest TopWare.

Coś Nowego

• Crusader Total War

Tha Creative Assembly nie spoczęło na laurach na wieść o sukcesie, jakim szcyci się może ich pierwotny Shogun: The Total War (na marginesie - jego poprawiona i poszerzona o The Mongol Invasion wersja, Warlord Edition, powinna być już w sklepach) i w pocie czola przygotowuje kolejny przebój. Tym razem, jak mówi sam tytuł Crusader Total War, przeniesieni się z powrotem w krąg naszej kultury, by zgodnie z modek wieków średnich, nieść pogromy wybawieniem mieczem. Gra obejmuje łącznie ok. 400 lat historii, pozwalać dołączyć się do pierwszej krucjaty, spłodrować Konstantynopol (wprawdzie już chrześcijański, ale who cares...) i aby odnieść z rąk niewiernych Półwysep Pirenejski.

• Echelon: Wind Warriors

Rosyjska Buka Entertainment potwierdziła oficjalnie fakt przygotowywania dodatku do jednego ze swoich ostatnich podopiecznych - Echelon: Wind Warriors. W grze wszystkie nazwiska i nazwy drużyn będą oryginalne, a to za sprawą oficjalnej licencji NFL.

Miejmy nadzieję, że dzięki temu zmuszeni będziemy zmodyfikować (in plus oczywiście) niezbędną reprezentatywną ocenę wystawioną podstawce...

Premiera Wind Warriors planowana jest na drugi kwartał 2002. Wydawcą Echelon w Polsce jest TopWare.

• FT:BoS 2?

Uwaga! W żadnym razie nie należy traktować poniższego jako wieści stu procentowo pewnej - to jedynie przypuszczenia...

Szef australijskiego MicroForté, twórca znakomitego Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, wspólnie w jednym z wywiadów, że prócz MOORPG-a Citizen Zero i w ogóle technologii BigWorld oraz "a top secret" mega title" jego studio pracuje dodatkowo na... nową grą dla Interplay. Biorąc pod uwagę to, jak ciepło przyjęty został FT:BoS oraz fakt, że sam Interplay na gwarę potrzebuje silnych wpływów (np. że sprzedaje pewnego sequełu), można dojść do wniosku, że, hm, FT:BoS 2 wcale nie jest tak



1 NHL 2002

Producent: EA Sports

EA
SPORTS
NHL
2002

Kiedyś w to zagramy...

Coś Nowego

nierównodobny, jak może się zdawać na pierwszy rzut oka...

Mamy nadzieję, że nie jest...

UPDATE: Nasze przypuszczenia znalazły potwierdzenie - zaprzjażony PC Gamer informował w numerze 8/01: "Good news for Fallout Fans: not only do we have it on good authority that developers MicroForte are working on a sequel to Fallout Tactics". Wciąż nie to samo, co oficjalna informacja prasowa, ale...

• Ubi Soft rośnie w siłę

Nowy raport Ubi Soft na tle mocno rozbicia się niekiedy dorriesów innych branżowych potentatów wygląda jak nie z tej bajki. Wynika z niego bowiem jasno, że podczas gdy inni zmuszeni są szukać oszczędności, sprzedawca Ubi Soft wzrosła do 162,5% stanu z okresu z poprzedniego roku! Szefowie firmy podkreślają znaczenie znakomitej sprzedaży rzeczywiście zauważającej Myst III: Exile. Biorąc zaś pod uwagę, że plan wydawniczy Ubi Soft zawiera takie punkty jak Battle Realms czy II-2 Sturmowik, można spodziewać się dalszych dobrych wieści.

• 300 - już nie takie złe...

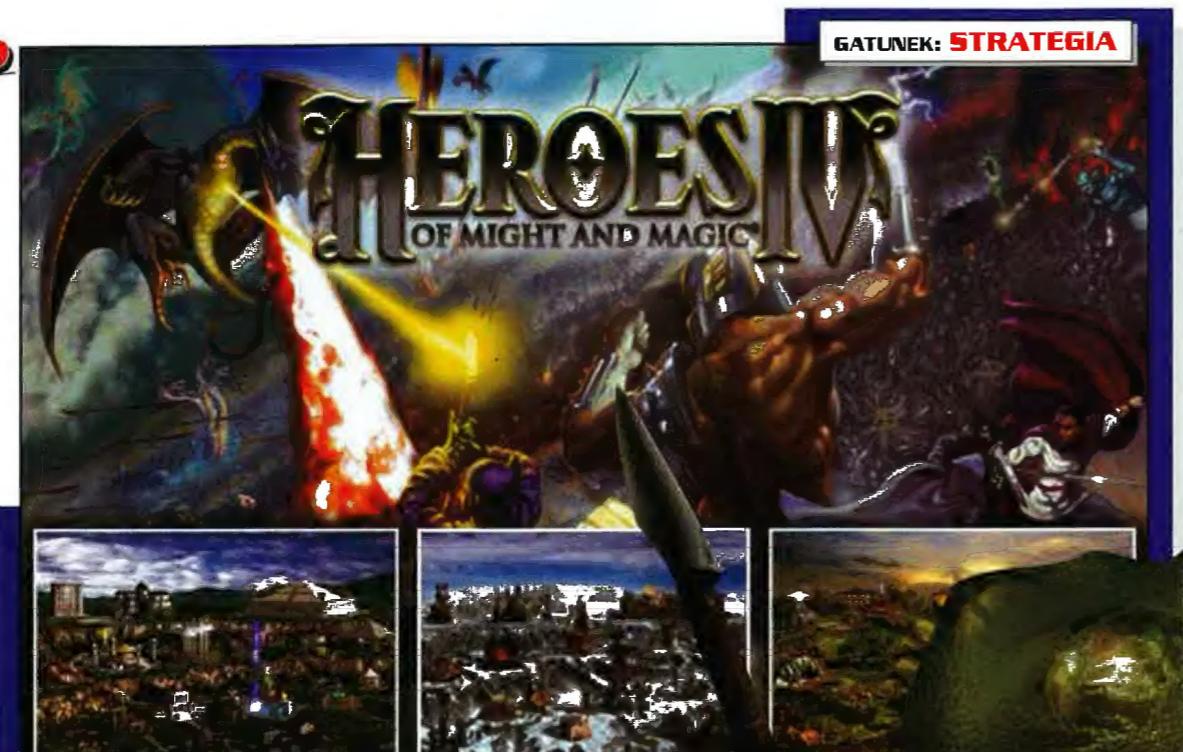
Tym razem w przypadku amerykańskiego 300, wydawcy m.in. serii Heroes of Might & Magic, nieco mniej optymistycznie jednak w żadnym razie nie pesymistycznie. Czemu? Bo choć firma wciąż ponosi straty (8,6 miliona dolarów), to nie są one tak wiele, jak oczekiwano, uwzględniając z analogicznego okresu roku poprzedniego (24,8 milionów)! Jak widać, sprzedawanie po wielekróć sprawnego już tytułu (także Heroes Chronicles) jednak się sprawdza...

• Star Trek: Borg Assimilator wstrzymany

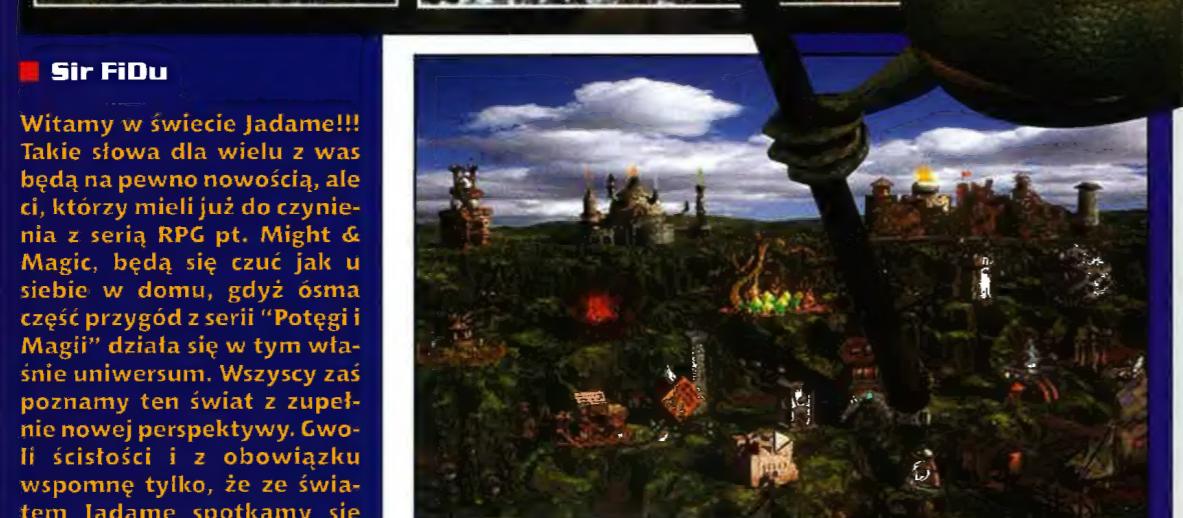
Wszystkich Trekkies, którzy czuli się lepiej, mając świadomość, że już wkrótce dane im będące dwie światy w ich ukochanym uniwersum, informujemy: Activision odwołało grę na poleczkę, motywując to nieprzystawianiem pomysłu do Star Treka. Szkoła. Z drugiej strony jednak patrząc w powodzie gier na licencji Star Trek ubytek jednego tytułu nie robi praktycznie różnicy. Tym bardziej że na premierę czekają już Star Trek: Armada II czy tworzony przez Totally Games Star Trek Bridge Commander.

• LithTech 3.1 - 3 razy

czyli, naturalnie, 3 nowe gry budowane w oparciu o tę technologię (v. 3.1). Pierwszą z nich jest Ghost Ops, kolejny "przelomowo-realistyczny" shooter FPP. Przedtem umożliwiliśmy nam sam engine, pozwalając m.in. na wiarygodną animację twarzy (czyt. mimikę), realizm - ponad 20 rodzajów rzeczywistej istniejącej broni - czy wykorzystanie pojazdów w czasie



GATUNEK: STRATEGIA



■ Sir FiDu

Witamy w świecie Jadame!!!
Takie słowa dla wielu z was będą na pewno nowością, ale ci, którzy mieli już do czynienia z serią RPG pt. *Might & Magic*, będą się czuć jak u siebie w domu, gdyż ósma część przygód z serii "Potęgi i Magii" działa się w tym właśnie uniwersum. Wszyscy zas poznamy ten świat z zupełnie nowej perspektywy. Gwoliściści i z obowiązkiem wspomnęły tylko, że ze światem Jadame spotkamy się także w *Might & Magic 9* oraz *Legends of Might & Magic*.

Twórcy serii 3DO na oficjalnej konferencji prasowej, na której potwierdzili zaawansowane prace nad HOMM4, przedstawiły całemu światu wiele istotnych faktów. Oto fragmenty wypowiedzi: "Już po premierze 'trójki' zauważylismy wiele niecisłości. Postacie bohaterów i niektóre stwory nie były tak wyraziste, jak zamierzaliśmy. Czytaliśmy też uważnie uwagi fanów w Sieci i to właśnie one pomogły nam w odrzutym stopniu". Puste słowa? Chyba nie, zważywszy na to, ile nowinek zobaczymy w HOMM4.

Gra będzie nadal strategią turową, jednak jej engine zostanie całkowicie zmieniony. Do tej pory (1, 2 i 3) ciągle mieliśmy do dyspozycji ten sam wysuszony silnik. Na potrzeby czwórkę zostanie on naprawiony od postaw. A to zaowocuje, np., rozdzielcością ekranu do 1280 x 1024.

Zrezygnowano z 2D. Choć to nie do końca prawda. Ześmy się zrozumieli - Hero-

es4 pozostanie w dwóch wymiarach, ale widok będzie izometryczny - pseudo 3D, z którym to mieliśmy do czynienia już choćby w Age of Empires. Zresztą porównanie do produktu Microsoftu nie jest chybione, bo dotychczas pokazane "rzuty" z HOMM4 przede wszystkim przypominają mi AoE2. To zaś bardzo dobrze świadczy o grafikach 3DO.

Największą zmianą, której doświadczamy, jest rola naszych bohaterów. Znów każdy z herosów będzie miał pod sobą siedem miejsc na armię. Z tym że w każdym slocie będziemy mogli umieścić również innego bohatera. Diametralnie zmienia to rozgrywkę. Nasi wojownicy mogą się wzajemnie uzupełniać. Np. jeden może zostać ekspermem w taktycy, a inny w magii (o umiejętnościach później). Ale jest jeszcze inna strona medalu. Każdy z bohaterów może podróżować sam. Ba, w niektórych momentach jest to wręcz konieczne. W końcu potrzebujemy zwiadowców lub szpiegów, a ci nie mogą poruszać się z całą armią!

W końcu będziemy mogli rzucić ulubionego wojownika w wir walki. Ciekawe

nie żadna nowość :) i jej członkowie mogą strzelać na nieograniczone dystanse bez modyfikatorów. Z kolei niektórzy kawalerzy ignorują symultaniczne kontry przeciwnika (albowiem jednostki zadają sobie będą raz w tym samym czasie) dzięki zdolności first strike. Jeszcze inne jednostki będą miały własne księgi magii i zaklęcia.

W HOMM4 znikną znane dotychczas szkoły magii (air, earth, water, fire). Zostaną one zastąpione przeciwnymi szkołami chaosu (chaos) i porządku (order), życia (life) i śmierci (death) oraz piątą, neutralną szkołą natury (nature). W gildiach magów będzie nam dane nauczyć się zaklęć jednego tylko typu na najwyższym poziomie, zaś dwoi pozostających, najbardziej zbliżonych do naszych,

nauczymy się dzięki wybudowaniu bibliotek. Skomplikowane, ale w praniu... tfa... grana okaże się pewnie prosiutkie.

Poza tym bohaterowie będą mieli dwie specjalizacje, zamiast jednej, jak to było dotychczas.

Powoli zaczyna brakować miejsca, więc wymień jeszcze kilka istotnych informacji w iście telegraficznym skrócie:

- możliwość pojmania bohatera przeciwnika oraz wskrzeszenia własnych,
- każdy grający może mieć 8 armii, które nie muszą mieć dowodzącego herosa,
- konieczność wybudowania kopalni - co najmniej - taki jak pomiędzy Succession Wars a Restoration of Erathia. Pod względem wizualnym mamy więc na co czekać.

Trudno powiedzieć, jak będzie z muzyką, bo na screenach jej nie uświadczysz :), a producenci na ten temat nie pisnęli ani słówka. Podobnie jest z opcjami kampanii, czyli single playerem oraz rozgrywką wieloosobową. Czyżby cisza przed burzą? Niby szczegół, a jak cieszy. Zapewne spowoduje to wzrost wymagań sprzętowych.

:(Ponadto nowe teleporty po-dobne do tych, jakie widzieliśmy w Shadow of Death, nowe budynki na planszy, motywy muzyczne itd.

Jeden z twórców wspominał, żeby nie przejmować się obecnym wyglądem miast, gdyż po prostu nie są one ukończone i nie zostały jeszcze zaimplementowane (wooo, ale słowo :) do gry. Ogólnie rzeczą biorąc, grafika zapowiada się bardzo smaczna i skok jakościowy będzie - co najmniej - taki jak pomiędzy Succession Wars a Restoration of Erathia. Pod względem wizualnym mamy więc na co czekać.

Druga z zapowiedzianych. Edain (tytuł jest zarazem imieniem głównego bohaterki, vice versa), ma na celu zdeterminować królową platformów 3D - Larę. Film w gry, jaki mieliśmy okazję oglądać, zdaje się potwierdzić powódź tego śmialego projektu. Niestety nie jesteśmy w stanie podać chocby przybliżonej daty premiery Edain.

Trzecim projektem jest... Shogo 2, czyli sequel naj słynniejszego manga-style shooter'a - gry, która rozwijała tak Monolith, jak i ówczesny LithTech 1 w świecie. W odróżnieniu od poprzednika S2 ukazane będzie w perspektywie trzeciej osoby. Reszta jednak, czyli wiele robotów/wojazdy i feeling japońskiego pop-artu, wołała ta sama.

UPDATE: Shogo 2 przewidywanie jest - jak na tą chwilę - wyłącznie jako tytuł konsolowy (prawdopodobnie X-box), nie jest jednak wykluczona jego konwersja na PC w późniejszym terminie.

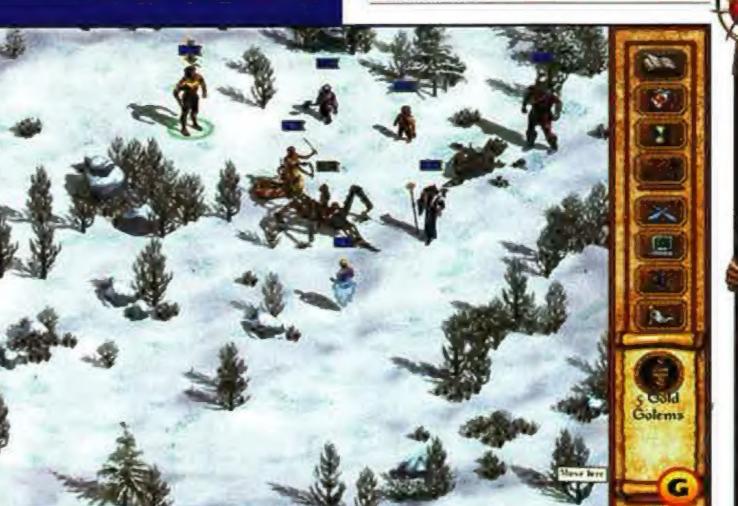
• Czarno-biała piłka nożna

Nic nowego, kiedy wszyscy byli tacy. Nic o tym jednak chciałam - Lionhead, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, wydało kolejny darmowy dodatek do swego "simulatora boga" - Black & White. Liczące sobie niemal ponad megabajt (a więc możliwy dościągnięcia nawet za pomocą modemu) rozszerzenie powoli, kosztem osiemu desek, stworzyć boisko do gry w piłkę nożną, na którym zadowoleni z



Umiętności bohaterów podzielone zostały na dziesięć grup, po jednej dla każdej szkoły magii, umiejętności taktyczne (tactics), walka (combat), scouting (po polsku może "przepatrywanie?") oraz szlachectwo (nobility). Każdy z bohaterów może wybrać dwie jako swoje specjalności i one dają mu dostęp do kolejnych zdolności. Następny krok w kierunku RPG.

Jak wiele zmieni się w samej rozgrywce? Zasoby pozostaną te same. Dodane zostaną nowe umiejętności, nowe czarne bohatera może walczyć itd. Zaraz, zaraz, bohater może walczyć?! A tak! Czekając na to od zawsze. Każdy heros będzie miał hit points oraz damage points. Może więc (najprawdopodobniej) zginąć w boju! Nareszcie jakąś konkretną zmianę.



Kiedyś w to zagramy...

SPECIALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru **MESSIAH** lub **DEVIL INSIDE GRATIS**

GRATIS!

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

INFORMACJE
DODATKOWE

CO NOWEGO

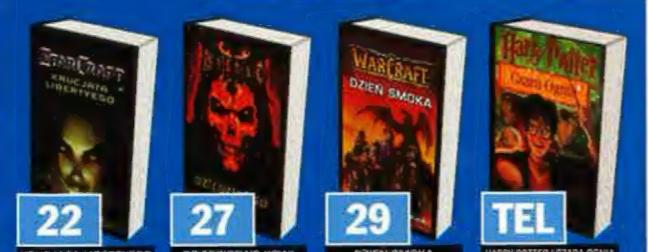
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.



KSIĄŻKI

GRY
KOMPUTEROWE

FILMY DVD

GRY KARCIAŃE
I RPGAKCESORIA
I GADŻETYJUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

w i r t u a l n y . c o m
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69
fax: 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰



ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będącej to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

MONOPOLY TYCOON

„Monopoly Tycoon” to gra w której znajdziemy najlepsze cechy takich gier jak Sim City i gry planszowe Monopoly. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do stania się stanowym centrum przemysłu i rozrywki.

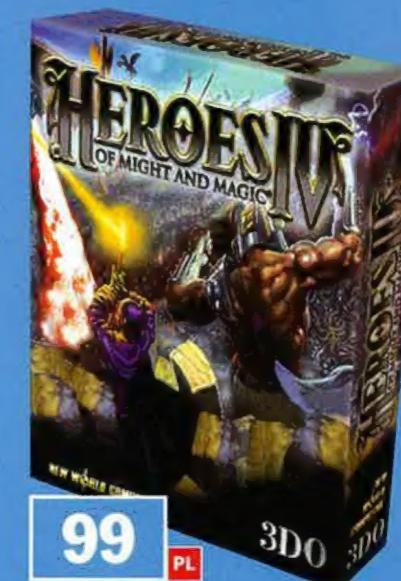


99 PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroes of III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozu, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krajów postępuje będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytulek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów. W „czwórkę” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometryczne. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

99 PL
3D
3D

ARCANUM - PRZYPowieść O MASZYNIE I MAGII

Witaj w świecie Arcanum, miejscu, w którym magia i technologia mają równą władzę. Podobnie jak w Fallout, gracz może walczyć się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymując niezliczoną ilość dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywalności.

129 PL
PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2002

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii
BESTSELLER będzie
można kupić klasyczne gry Blizzarda
w doskonałych cenach!

Zamawiając przed
premiera grę
HEROES OF MIGHT AND
MAGIC IV
otrzymasz
GRATIS
grę Battle Isle 4 PL.

PREMIERA: LISTOPAD 2001

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

w i r t u a l n y . c o m

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastie komputerów, internetu i fantasy. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

Coś Nowego

zycia (czyt. swego hoga) wyznawcy będą rozgrywać mecze. Tylko czy ten driebiąg będzie w stanie na powrót przykuć do monitorów znużonych już B&W graczy?

• Command & Conquer Renaissance

I kolejne nowe fotki z westwoodowskiego FPP/TPP shooterem w świecie znany dotąd wyłącznie z izometrycznych RTS-ów. I jak się wam podoba nowe oblicze C&C?



Howard Phillips Lovecraft - który z was nie słyszał tego nazwiska? Tajemnicza rasa Cthulhu wykreowana przez tego pisarza już od kilkudziesięciu lat tkwi wszak w pamięci milionów fanów literatury grozy na całym świecie. Już niedługo, po raz wtóry, po wspaniałym *Alone in The Dark* będzie miała szansę zawładnąć także umysłami komputerowej braci...

GATUNEK: HORROR

CALL OF CTHULHU

Dark Corners Of The Earth

BAKTERRIA

Nad grą opartą na podstawie naj słynniejszej powieści Lovecrafta - "Zwień Cthulhu", pracują bohaterem w pocie czoła programiści z Headfirst Productions, firmy tworzącej w tym momencie również takie tytuły, jak *Simon The Sorcerer 3D* czy *Battle of The Planets*. Jednak nawet pomimo tak mocno zastrzonej wewnętrznej konkurencji, produkcja, którą za moment posta-

• Terazona = 32000
Niejasne? Spieszmy się z odpowiedzią: w ostatnich dniach kalifornijska firma Zona z dumą zaprezentowała nowy stworzony przez siebie engine, który pozwala na obsługę przez pojedynczy serwer sieciowy



sz 32 tys. graczy naraz. Duma ich jest jednak usprawiedliwiona, gdyż dotychczasowe rozwiązania to "zaledwie" 6 tysięcy. Co równe ciekawe, engine jest łatwo adaptowalny dla większości platform, więc nie jest wykluczone, że już wkrótce (i spotykając się będziemy w jednym świecie z posiadaczami X-boxów, GameCube'ów czy PS2...)

• QUAKE IV

Tytuł zapisany kapitałkami, czyli sieciowy krzyk, jest w tym przypadku jak najbardziej uzasadniony! Czemu? Ato temu, że na tegorocznym QuakeConie id/Activision po-informowało oficjalnie, że prace nad czwartą częścią serii Quake rozpoczęły się! Bliszce szczegóły? Proszę bardzo - ponownie pojawią się Strogowie (suggeruje nieco mocniejszą linię fabularną niż w QIIIa ;P). Wiemy też już, że będzie to pierwszy Quake, dla którego id "nie" stworzy nowego engine'u! Bez obaw jednak - QIV napędzać będzie słynny już Doom engine (na którym budowany jest Doom 3, a którego publiczne pokazy kończą się zwykle koniecznością udzielenia

ram się wam przybliżyć, zapowiada się zdecydowanie najefektowniej...)

Akcja gry toczy się będzie w latach dwudziestych ubiegłego stulecia. Jako prywatny detektyw pewnego dnia dostaniemy zlecenie - w tajemniczych okolicznościach zginął człowiek. Nasz bohater, będąc specem w tej dziedzinie, bez mrugnięcia okiem podejmie się zadania odnależenia mężczyzny, co w konsekwencji nie może przyprawić go o postradanie zmysłów, a nam zgotuje godzinę niesamowitych przeżyć w świecie spowitym mrokiem i tajemnicą... W świecie tak doskonale znanym z prasy mistrza Lovecrafta,

Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki będziemy musieli, niczym w grach RPG, nagielić się nad odpowiednim rozłożeniem punktów siły (z pewnością również i psychicznej), zręczności czy umiejętności - zgodnie z prezentowanym przez nas stylem gry, co z pewnością okaże się w konsekwencji niezwykle istotnym elementem. Po dokonaniu owego wyboru będziemy mogli przystąpić już do jatki... Kreatury spotykane na naszej drodze,

O, właśnie! Skoro dotarliśmy już do kwestii przyewanych przez naszego detek-



tywa lęków, trzeba zaznaczyć, że i w tym punkcie *Call of Cthulhu* całkowicie nas zaskakuje. Otóż w grze zaimplementowany zostanie innowacyjny system walk. Im więcej potwórców stanie na naszej drodze, im dłużej przyjdzie nam się z nimi borykać i wreszcie, im bliżej śmierci będziemy - tym gorsze okaze się samopoczucie naszej postaci, nie tylko pod względem fizycznym (co oczywiste), ale również i psychicznym. Z tego, co wiadomo, nie zawsze możliwe będzie odegnanie od nasowych paranoidalnych myśli, efektem czego rozgrywka przeniesie się w nowy wymiar, w mroki naszego umysłu i kłębiąc się w nim halucynacji.

O zasiadaniu przed tą grą już w tym momencie mogą zapomnieć osoby, które mogłyby poczuć się pewnym dokumentem z zieloną okładką :). Fakt, że gra ta ma szansę stać się jedną z najbrutalniejszych produkcji ostatnich czasów, jest bowiem nader prawdopodobny. Krew, flaki i rozwane kończyny, ale nadto wszystko: niezwykle sugestywne klimaty - czyżbyśmy wreszcie mieli doczekać się PC-towego odpowiednika w klimacie znanego z PSX *Silent Hill*? Coś mi się wydaje, że dzień ten może nastąpić jeszcze na jesieni tego roku, właśnie za sprawą ludzi z HeadFirst.

• Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth
Producent: HeadFirst Productions

...

Kiedyś w to zagramy...

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC®



NADSZEDŁ CZAS NA ZMIANY



SPRZEDAŻ WYSYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

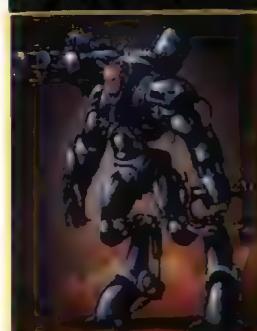
3DO™

NEW WORLD COMPUTING™

PL
PROJEKT
PROJEKT

pierwszej pomocy twórcom rozwiązań konkurencyjnych :). Ostatnia wreszcie i pewna, bezprzeczenie najbardziej szukającą wiedzi o fakcie, że Quake IV nie będzie dziełem id. To nie jest vero, ale też niespecjalnie powód do rozpaczy. Zresztą - stwierdzenie Q przypada bowiem firmie zaprzysiężonej z id od lat, twórcem Heretic i Hexen, młodszym statem graczem kajzernym z Soldier of Fortune, Star Trek Voyager, Elite Force, aktualnie zas. SoF2 i Jedi Knight II dla LucasArts - słowem: legenda branży Raven Software!

Będziemy informować, gdy tylko dowiemy się czegoś nowego. Radeśnie tące jednoznacznie wykonywać można już teraz. :)



Return to Castle Wolfenstein in Multiplayer

Quake IV na QuakeCon to nie jedyna wieść, która obiegła świat otwartego hukawicą, wzbudzając prawdziwy zachwyt wśród fanów first person shooterów. Kolejnym newsem jest ujawnienie szczegółów dotyczących trybu multi-player w sezonie legendy, słowem - Powrót do Zamku Wolfenstein i tu ponownie niewielki szok: wcale nie będzie on dziełem id. Id bowiem - we współpracy z Grey Matter - zdecydowało się skupić całą uwagę naszego e-playera (kompleks OIIA? ;P), obowiązek (przyjemność) stworzenia opiera się na nowo powstałej, złożonej jednak z bardziej doświadczonych developerów (m.in. dawnych "id-owców") Nerve Software! Wszystko taz, że tworząc yu od dawna, wiele zapewnienia o bardziej aktywnej kondycji tego komponentu wcale nie muszą okazać się przesadne. Co jeszcze wiemy? Ze będzie bliżej CS-owi niż Arenie (czyli podział na klasy, zadania do wykonyania, co nie oznacza jednak, że nie będzie wyjątkowego teamu - DM-ai), że można będzie grać po obu stronach (także Niemcy również).

UPDATE: dochodzą nas wieści, że Return to Castle Wolfenstein jest już kompletne. Iż wszystko, co miało się w nim znaleźć, już jest, zespoły developerów ze śpacerują nad testami i poprawkami. Oznacza to, że być może szybciej niż mogliśmy się przypuszczać pojawi się w sprzedaży...)

Championship Manager 4

Sir FiDu

Paul i Oliver Collyer zabrali się właśnie do tworzenia nowej edycji najpopularniejszego managera w historii. Postaram się udowodnić, dlaczego gra ta będzie hitem.

Najistotniejszą zmianą, która do strzegalna będzie już w momencie pierwszego meczu, jest sposób przedstawienia spotkania. Teraz oprócz opisu będziemy mogli obejrzeć sobie całe spotkanie. Do dyspozycji oddane zostanie nam bowiem malutkie boisko (takie jak w menu taktycznym), na którym naniesione będą kółka z numerami piłkarzy naszych oraz przeciwnika, a także animowana piłka. Niestety, pomysłów na przedstawienie tej propozycji jest naprawdę sporo, a sam wygląd jest jeszcze w powiązach, dlatego też nie ma żadnego obrazka z meczu. A szkoda...

Możliwe będzie także oglądanie po-wtórki akcji. Wreszcie będzie można przeanalizować, który z obrońców popełnił błąd, dla którego padła bramka, czy sędzia miał rację przyznając spalonego itd. Znacznie uralni to, jeżeli można tak powiedzieć, Championship Managera. Tylko czy nie spowoduje to nadmiernego wzrostu wymagań sprzętowych lub pojemności dysku twardego? Wszak cechą charakterystyczną CM jest to, że chodzi na niemal każdym sprzęcie.

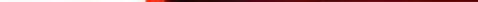
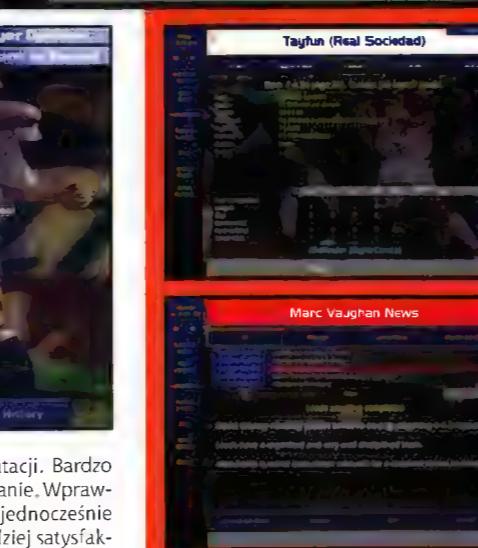
Znacznie większy nacisk położony zostanie na rozgrywkę internetową. Polscy gracze raczej tego nie odczuają (bo aby grać w miarę przyjemnie, potrzebne ma być naprawdę szybkie łącze - SDI to za mało :)). Co zaś zaferuje nam tryb multilayera, tfsu, multi-player? Szybszą grę - nie musimy czekać, aż wszyscy w grze dadzą "cont nme". ograniczona nas tylko - wyłącznie prędkość naszego własnego komputera. I to mnie dziwi, bo nie wyobrażam sobie takiej gry - ktoś, kto ma szybszy komputer, może mi sprzątać przed nosa lepszych piłkarzy? Nonsense. Ale braciom Collyer ufam bezograniczenie - na pewno uda im się rozwijać to bardzo dobrze.

A co powiecie na to, że w CM4 jedną z opcji będzie... Fog of War!!! Tak, nazwa-

GATUNEK: SPORT-EKONOMIA

dzi ja się będę cieszył, jak spełni się jedynie 50% :).

Większa współpraca z mediami (możliwość wypowiedzi prasowych) oraz kibicami. Zapowiada się ciekawie, bo wreszcie będzie można wygarnąć swojemu prezesowi. Zawsze o tym marzyłem. A ponadto znacznie istotniejszą rolę mają odgrywać asystenci oraz trenerzy. Większa rola przywiązała zostanie także do skautów, którzy będą mogli zdawać raporty o zawodnikach, klubach, reprezentacjach. Te sprawozdania mają być niezwykle szczegółowe, choć na screenach za bardzo tego nie widać.



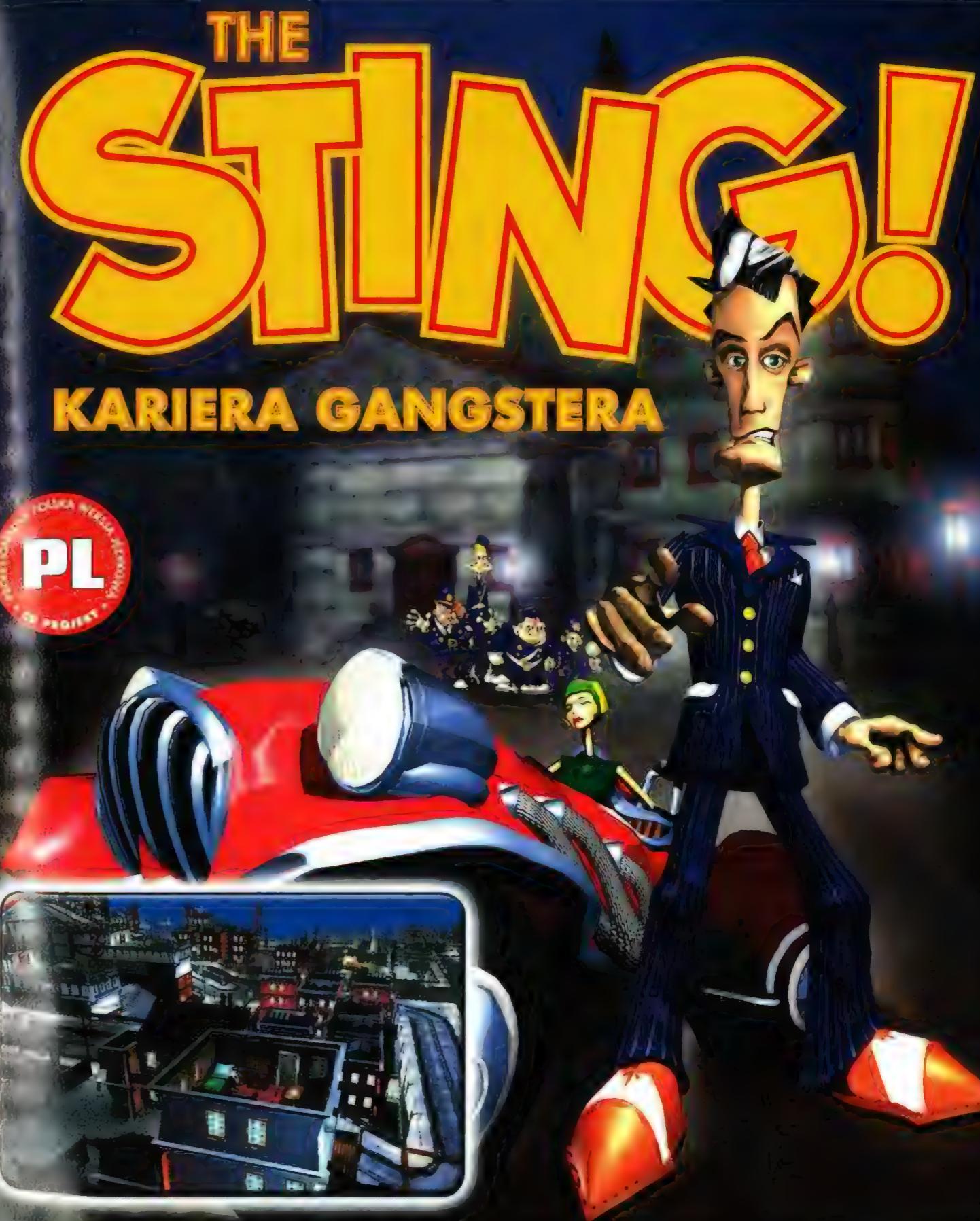
danemu klubowym/representacjami. Bardzo ciekawe i rozsądne rozwiązanie. Wprawdzie utrudni ono grę, ale jednocześnie sprawi, że będzie ona bardziej satysfakcjonująca. Tylko żeby w CM5 nie wprowadzili trzech ras. :P

Kolejną nowością będzie rozbudowanie klauzu w kontraktach. I bardzo dobrze, bo obecnie uzgadnianie kontraktu jest (delikatnie mówiąc) ubogie :). Nowe klauzu to między innymi: konieczność rozegrania określonej liczby meczów w sezonie; możliwość odejścia za ustaloną kwotę w przypadku nieuzyskania awansu do pucharów; klauzula sprzedająca do klubu zagranicznego. To tylko wybrane nowości spośród tych, które zapowiadają się w transferach bracia Collyer. Ofer, uwzględniony zostanie nowy system transferów FIFA, co bardzo mnie smuci (nie można kupować piłkarzy poniżej 18!!!). I ceny za zawodników mają być zblizone do realnych. Sporo zapowie-

Championship Manager 4

Producent: EIDOS

Kiedyś w to zagramy...



The Sting: Kariera Gangstera jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na pecata. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając "karierę" jako nikomu nie znany

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Versja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

neo

JoWood
www.jowood.pl

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

© 1998 - 2001 neo Software
Productions GmbH. JoWood
Production Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

GATUNEK: SIM-LOGICZNA

• **NV, ale z fid!**
Trzecim i ostatnim nowisów jest to, że w studiach wspomnianego już przy okazji R&D Nerve Software, w ścisłej współpracy z id (tym projektu) tworzy się kolejne nienazwaną jak dotąd - gra. Nasztyt nie wiemy nic ponad to, co doje się znaleźć na stronie Nerve, mianowicie: "multi-player, co-op, native focused game using id technologies". Hin, CS:GO?

• **Escape from Alcatraz**
Pamiętacie jeszcze info o strategii framowej w czasie rzeczywistym (tworzone przez bułgarskie Philips Laboratories), w której ostatecznym zadaniem będzie wyrwać się z niemożliwego do opuszczenia przed terminowym zwolnieniem Alcatraz? Mamy parę nowych screenów.



• **Romero i Hall - co dalej?**
Prawdopodobnie wiadomo wam już, że branżowa legenda - człowiek, który pracował przy Doomie i pierwszym z Quake'ów, Romero, oraz drugi z założycieli IDN Storm Dallas - Tom Hall, po ukonczeniu prac nad Anachronoxem (reszta w numerze) poproszeni zostali przez sprawującą kontrolę nad ISO licencją o zwolnienie foteli. Być może nie doszły do was jeszcze wieści, że zwolnieni panowie postanowili trzymać się razem - i stworzyli się domyślnie - dalej rządu gry. I tak, jak wynika z ich zapowiedzi, niebanalne, gdyż o "Sin plus Rollercoaster Tycoon plus Age of Empires" nieczęsto się dość słyszało. Wygląda jednak na to, że poginęli się na peki - ich gra pojawiła się na jedynie na Xboxie i GameBoyie Advance.

• **Cossacks: The Age of Enlightenment w październiku**
Rosyjski Cossacks-M połączony z dodatkiem do Kozaków: Europejskich Bojów, razwany The Age of Enlightenment (Wiek Oświecenia), będzie gotów już w październiku.

• **Go4Games - koniec?**
A wydawało się, że ich akurat nic złego spotkać nie może - mieć plan wydawniczy z hitami takimi jak Rune, Max Payne, DNF, Mafia, Stronghold - uznanie graczy i nade-



■ StrangeOne

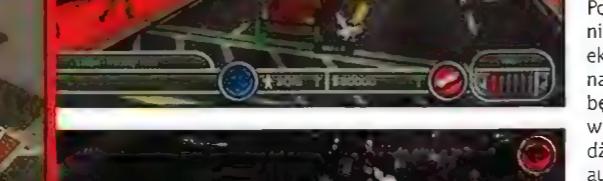
Monopoly Tycoon

A to, co wyjdzie, będzie przy odpowiednio dużym wysiłku szarych komórek, w swych ogólnych zarządzanych przypominać opracowywanie obecnie w Hasbro przemieszczenie gry Monopoly w świat rzeczywistego grafiki i czasu rzeczywistego. Na wszelki wypadek pozwoli sobie jednak na trochę bardziej szczegółową



W opis tego dnia - to tak na wypadek, gdyby intuicja zaczęła komus płakać figle

Jak powszechnie wiadomo peki (zresztą nie tylko one) już parę wersji Monopoly wydali Tyle tylko, że były to jedynie drobne warianty na temat planszowej wersji tej gry, a przecież współczesny sprzęt potrafi dużo więcej, niż



Monopoly Tycoon
Producent: Hasbro Interactive

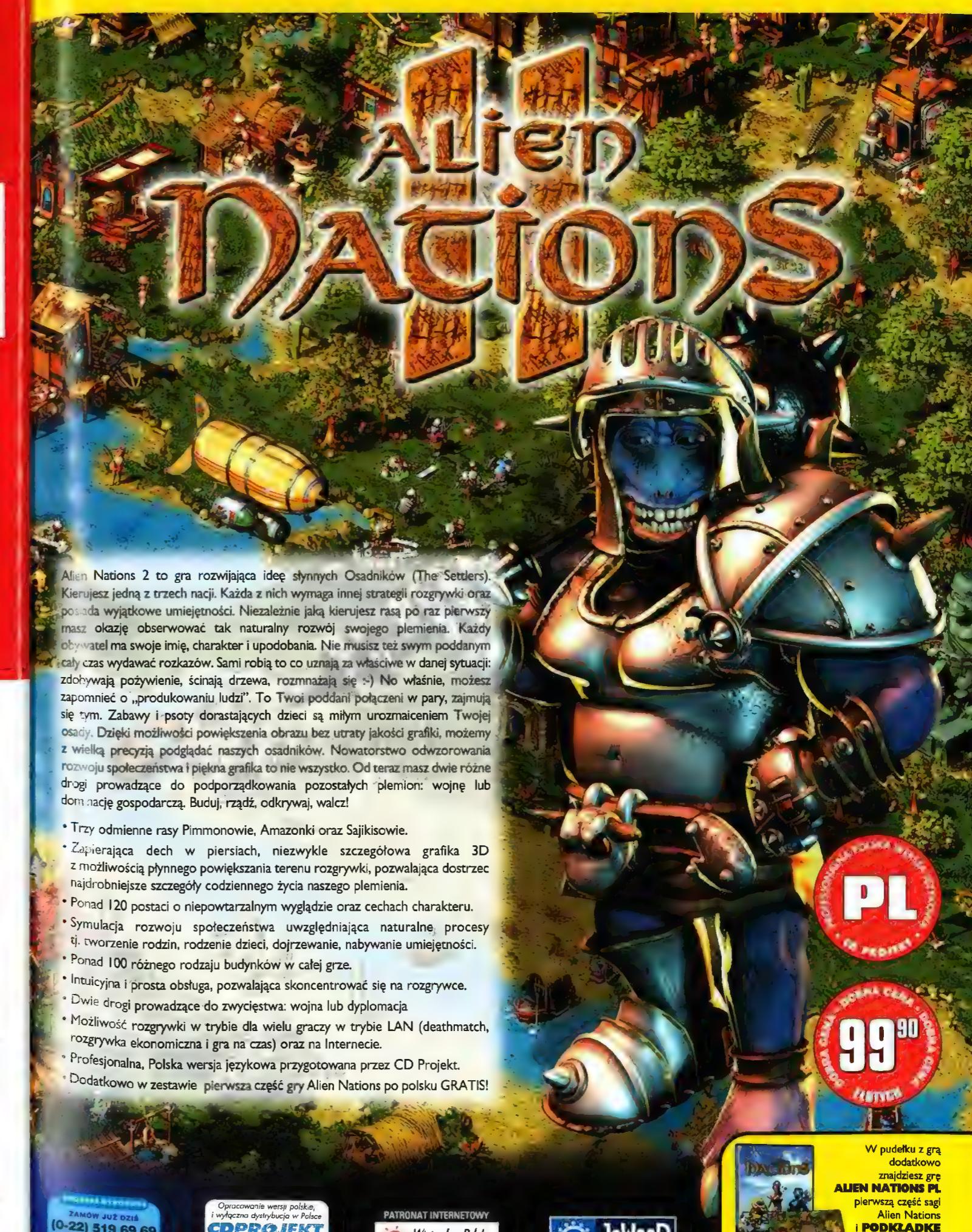
Kiedyś w to zagramy...

Jedynie zastąpić planszę żetonami tegoż tutajże innych graczy. Do tej pory nikt tego jednak jakby nie zauważał, iż jakieś osiemnaste miesięcy temu pewna poznawcza (w sensie roku założenia, bo jej przewodnicy mają w większości całkiem spory staż w branży) za sobą pracę między innymi nad Froggerem czy serią

• **Hasbro** angielska firma postanowiła co z tym - oczywiście pod okiem Hasbro - zrobić

Przed wszystkim pozyto się tutaj planszę Monopoly "wykonanej w czasie rzeczywistym" i to wewnątrz normalnego miasta. Wprawdzie nazwy miejscowości zostały tu zbytym przemieszczone ze znaku na całym świecie planszy (do wyboru będzie w dodatku 17 wersji narodowych!), ale miasto

JUŻ W SPRZEDAŻY!



Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jak kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym całą czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :). No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. To Twoi poddani połączeni w pary, zajmują się tym. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaiceniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominiację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja.
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna, Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

ZAMÓW JUŻ DZIĘKUJ
(0-22) 519 69 69
www.virtuálny.com.pl

Opracowanie wersji polskiej,
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

JoWood
Productions



W pudełku z grą
dodatkowo
znajdziesz gry

ALIEN NATIONS PL

pierwszą część sagi

Alien Nations

i PODKŁADKĘ
POD MYSZ

GRATIS!

Coś Nowego

wszystko leżące u podstaw Catherine of Developers. Tak bowiem należy czytać skróty G.O.D., później God! szczerą chęć robienia gier, które po prostu cieszą, to wszystko, o czym może marzyć.

Twórca i jego wydawca. Jak się okazuje, w czasach wywolujących ataki serca bilansów i padających dotcomów należy jeszcze dysponować ogromnym kapitałem rezerwowym. To jego przekiem bilansów aktualny właściciel GodGames - Tako? Interactive - decyduje włączenia GodGames w swoje własne ramy strukturalne. Konsolidacja nie oznacza jednak rezygnacji z marki. Takie 2 ma zamiar umieszczać logo GodGames na wszystkich wydawanych produktach (plan wydawniczy się nie zmienił, więc tytuł może, gdy wskaźniki kursów akcji dot-comów pójdą w górę, a ludzie na powrót pokochają peçety, samodzielne zjazdzenie Twórców znów zaistnieje?).

• Episode II - znamy tytuł!
Zgadza się, nie ma jeszcze gier ze Star Wars Episode II w tytulach, jednak wiemy na pewno (boss LucasArts nam powiedział :), że pierwsze zapowiedzi takowych pojawią się jeszcze w tym roku. Ponadto Star Wars to po prostu Star Wars (czyby nie powiedzieć - część czwarta) i w ogóle, więc tytuł części drugiej, to Star Wars.

Imię Attack of the Clones (po naszemu: Atak Klonów). Cóż, na pierwszy rzut oka nie najlepiej, gdy jednak porównać go do np. The Empire Strikes Back (czyli Imperium Kontratakujące), nie jest tak źle.

• Speedball Arena
Gry ze Speedballiem w tytule były jak dotąd domeną konsol, ich twórcą jednak, Bitmap Brothers (twórcy 22/Steel Soldiers), zdecydował się przypuścić światu również na bleszaki. Peçetowa wersja Speedballa Arena, pojawić się ma już w początkach 2002! Będziemy was informować na bieżąco, co z nim.



Seria FIFA jest swoistym fenomenem. Ostatnio ludzie z EA Sports rokrocznie wypuszczają niemal ten sam produkt co poprzednio, fani marudzą, a następnie... kupują gierkę i z utęsknieniem czekają na kolejną część. Nie wiem, może to ma być tytuł? Po prostu nie wiem. W każdym razie ja robię dokładnie tak samo, jak przed chwilą napisałem... czyli wynika z tego, że obecnie jestem w stanie oczekiwania na FIFA 2002. A co takiego w niej znajdziemy? Już mówię.



Przedstawię najnowszy tytuł, który o pierwsze, autorzy gry od nowa przygotowali cały gameplay (system gry). Czyli teoretycznie łatwiej będzie o takie rzeczy, jak dłuższe podania czy też zagranie piłki "z klepki". Długość i czas wslizgu mają mieć wpływ na jego skuteczność. Po prostu będzie nowy system podań i jakichkolwiek zagrań piłki.

Dostępnych ma być 16 licencjonowanych lig (m.in. angielska, hiszpańska, Bundesliga i MLS, prawdopodobnie nie będzie najuciśnionej ligi świata - czyli polskiej :) oraz około 1/5 reprezentacji

Kiedyś w to zagramy...

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA SERIA GIER
WIELKIE HITY TERAZ ZA POŁOWĘ CENY!



W "Fajnej cenie" kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY 49,90. CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKĄ Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com.pl

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.

Coś Nowego

Internetowa extra gra

Wrz z rozwojem projektu "extra Gra", rozwija się też jego strona www.extra-gra.com. Trzy miesiące temu zaowocowały rozbudową działy newsów, który jest codzienne aktualizowany o wiadomości dotyczące samego projektu, jak i gier, które są wydawane w tym pakiecie. Powstały nowe działy, m.in. dotyczący poszczególnych numerów XG, w których można znaleźć wyczerpujące informacje odnośnie każdego z tytułów. Na stronie nie bieżąco udzielane są odpowiedzi na najczęściej

co finałów odblokuje ukryte tryby gry i cheaty. Ten tryb ma w sobie zawiera rozbudowany system zmęczenia kontuż. To dobrze, bo w poprzednich częściach te kontuzje były naprawdę nierealistyczne - nigdy mi się nie zdarzyło, aby zawodnik, który był "injured", powrócił dłużej niż przez 2 mecze. Może programistom z EA Sports przynajmniej udało się zbić do poznania, jaki w tej kwestii prezentuje Championship Manager.

EA Sports zupełnie od nowa wykonali grafikę gry. Czyli to, co zobaczymy w tej części to nie kolejny upgrade grafy, lecz wykonana niemalże od zera NOWA grafika. Wizownia ma wyglądać jeszcze realistycznie, podobnie jak zawodnicy (bardziej rzeczywiste i realne twarze uczesani a itp.). No dobra, ja tam wiem



więcej sędziego, będzie to miało wpływ na dalsze zachowanie pana w czerni.

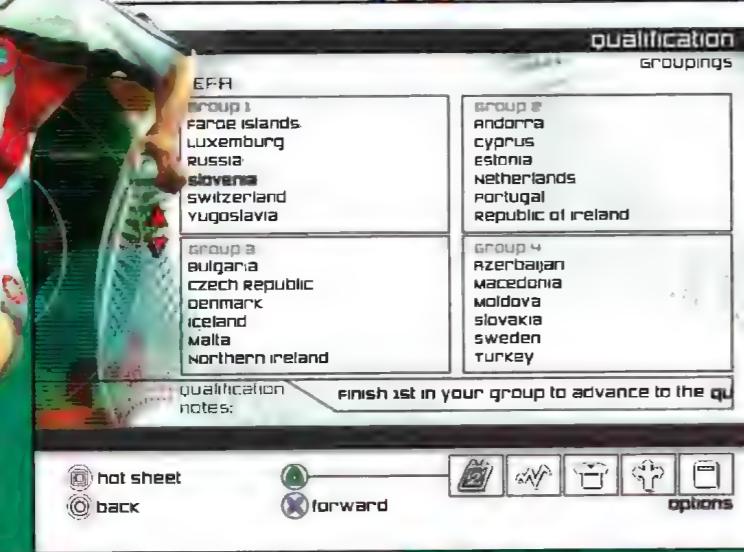
Autorzy obiecują, że teraz taktyka będzie miała duzo w większym znaczeniu. Pozytywne, zobaczymy...

Jak już gdzieś tam wyżej napisałem w grze na sie pojawiać system podpowiadający, który będzie nam sugerował odpowiednie zmiany. Oprócz zmian zawodników będą to też zmiany taktyczne.

FIFA 2K2 ma nam dawać duże możliwości personalizacji, gry - można będzie tworzyć własnych zawodników, drużyn i ligi. Po raz pierwszy możliwe będzie też przekonfigurowanie klawiszy sterujących. Można też zmienić QWEASD na jakieś inne. Jeśli o mnie chodzi, to... dziękuję, nie skorzystam. Poprzednie sterowanie jak najbardziej mi odpowiada.

Poza tym wa to chyba napisać o trybach rozgrywki a tych w FIFA 2002 znajdzicie pięć: kwalifikacje do Mistrzostw Świata w Japonii, Kto będzie mecz towarzyski, rozgrywki ligowe w 16 najlepszych ligach świata, trening oraz możliwość dowolnego skonfigurowania rozgrywki. Spośród nich najbardziej obiecujący wycieka m. s. s. pierwszy. Nie tylko kopieńko na boisku, ale i jednocześnie musimy być trenerem. Nie zabraknie również edytora - za jego pomocą możemy pokusić się o stworzenie własnej ligi, drużyn oraz zawodników.

Tak w skrócie wygląda to, co zobaczymy w nowej FIFY. Autorzy obiecują naprawdę duże zmiany. Czy wyjdzie z tego coś ciekawego? Noooo... nie wiem. Oni co roku obiecują duże zmiany i nic (oprócz grafiki i sklepow) nie zmieniają. Ale tym razem szukajemy się rewolucji. No cóż... gra ma ukazać się pod koniec bieżącego roku. Wtedy okaże się, czy deklaracje ludzi z EA Sports były prawdziwe.



swoje - autorzy każdej sportówki mówią coś takiego, a ilu z nich wtedy nie kłamie? No, może 1/3. Aha, w tym miejscu warto dodać, że autorzy FIFY 2002 za prawdziwi pieniądze sprzedali wirtualne reklamy które pojawią się w grze. Wiecie, chociaż o te tablice dookoła boiska...

Co można powiedzieć o warstwie dźwiękowej FIFY 2002? Noooo... niewiele. EA Sports obiecuje lepszy komentarz (ciekawe, kto będzie komentował?), bo jeśli znów Motson, to ja to wszystko... ehh, nawet piszę nie będę, bo korekta i tak by wyciefa)) i oczywiście odgłosy fanów obejmujących drużyn. Namiastkę tego mieliśmy w poprzednich częściach gry. Pamietacie np., gdy Brazylia strzeliła gola, to na stadionie rozbrzmiewała samba. Zmianie ulegnie inteligencja sędziów i zawodników. Podobno nowe AI sprawia, że piłkarze intelligentnie przemieszczają się po boisku oraz są w stanie wykonać sztuczki, o jakich dotychczas mogliśmy tylko marzyć. Jeśli jakiś zawodnik będzie zmęczony, to zastanimy się o tym powiadomieniem, a komputer wybierze najlepszego zmiennika. Również sędziowie mają nowe AI. I dobrze bo to, co wyczynia i w FIFY 2K1, nie mieści się w głowie! Cóż, mamy nadzieję, że teraz będzie epiejk. A chyba będzie, bo np. kiedy zawodnik zdener-

wać się zaczyna przez internautów pytania, Warto rzucić okiem!

Wymagania Unreal 2
Naturalnie nic jeszcze nie jest pewne, jednak bardzo pozytywnie wyciąga się, że twórcy sequełu pierwszej gry, która w CDA otrzymała pełną "10", mierzą w następujący konfig sprzętowy: PIII 500, dowolny akcelerator obsługujący Transform & Lightning, czyli dowolny GeForce bądź Radeon". Nie dość dobrzych wieści: Unreal 2 ma być grywalna także nawet na TNT2 bądź Voodoo3! Wow!

FIFA 2002
Producent: EA Sports



Kiedyś w to zagramy...

To już przesada!!! Takie gry za taką cenę!?



extra Klasyka

gier komputerowych

W sprzedaży we wrześniu!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Tom Clancy's: Ghost Recon

■ Krzysztof "BAKTERRIA" Mielnik

Noc była wyjątkowo spokojna, więc strażnicy od czasu do czasu pozwalali sobie na uciecie niekontrolowanej drzemki. Gdyby przyjrzeć się uważniej, możliwe byłoby dostrzeżenie poruszających się cicho naczym duchy kilku postaci, które z każdym momentem coraz bardziej zbliżały się do obwarcia.

Chwilę później zaledwie jeden znak, jedno skinięcie dłonią rozpiętało burzę, której nie sposób już było powstrzymać...

• Heroes IV - cena i...

Z narzeniem życia i wchodząąc przez drzwi, udało się nam zdobyć informację na temat tego, czego możemy oczekwać po cedoprejutowej premierze Heroes IV. Po pierwsze, data premiery: listopad tego roku. Po drugie, stojące sę tradycją CD Projekt bonusy w pudełku - tym razem, o radości, w postaci... Heroes of Might & Magic oraz Heroes of Might & Magic II (taaaaaa!!). Po trzecie, wreszcie, cena całkowita: 99 zł! Ech, znów marn na co czekać. :)

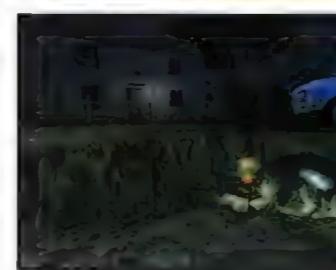
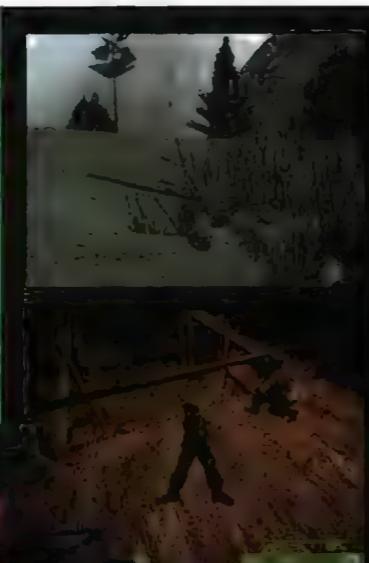


• V12 - nareszcie!

V12 to zmodyfikowany, usprawdzony engine Tribes 2, dzieło Garage Games, która w porozumieniu z Sierrą udostępnia je (naturalnie odplatnie) innym twórcom. Nie byłoby może nic szczególnego w tej informacji, gdyby nie to, że opłata licencyjna nie wynosi zwyczajowych setek tysięcy dolarów, lecz dolarów tysiąc... 100, słownie: sto! Naturalnie istnieją poważne obstrukcje wolności ewentualnych klientów (co uniemożliwiać ma ro-



GATUNEK: FPP/SIM



nek twórcom gier FPP, udowadniając, że używanie szarych komórek nie jest obce także i fanom tego gatunku.

Ghost Recon będzie kolejną grą taktyczną opartą na kanwie twórczości tego pisarza. Podobnie jak w prekursorze, także i tu do czynienia będziemy mieli ze specjalnym oddziałem wojskowym, któremu za cel postawiono zażeganie kryzysowej sytuacji. Tym razem mie-



Kiedyś w to zagramy...

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
WERSJA POLSKA

TITRONE OF DARKNESS

Na starożytnych ziemiach Yamato, potężny i wygrodzony władca, by żyć wiecznie, zaprzedat swą duszę demonom.

Na spokojnych dotąd ziemiach zapanował chaos. Demon Raien wraz z horami przerażających potworów i nieumartwych rozpoczęły pustoszyć kraj. Ziemia spłynęła krwią niewinnych ludzi.

Ostatnią nadzieję jesteś Ty.

Użyj swych 7 wiernych samurajów, by uzbrojony w magię starożytnej, wspaniałą broń oraz spryt zniszczyć Reienia - zanim ciemność spowije cały świat...



Cos Nowego

bienie przekrętów), z drugiej strony - gdzie indziej grupa nieznanych nikomu, lecz piekliźnie zdolnych zapaleniów znajdzie się al. Swietny engine, bi pewność, że ich dzieło zostanie wydane przez potentata tej rangi co Sierra?

Młodzi, zdolni - do kompów!

• Dynamix - RIP

Lista tych, którzy odeszli, wydłuża się. Kolejna pozycja jest studio istniejące, wydawać by się mogło, od zawsze - Dynamik, twórcą m.in. StarSiege'a czy wspomnianego przy okazji engine'u V12 - Tribes 2, który skasowano w ramach reorganizacji Sierra. [L]

• Deadly Dozen

Deadly Dozen tłumaczyć można jako "Śmiertelna dwunastka", co od razu daje pewne pojęcie na temat tego, czym ma być kryjący się pod tytułem produkt. Tym z was, którzy nigdy dotąd nie widzieli Parszywej dwunastej (w oryg. Dirty Dozen) podpowiadamy - II wojna światowa, grupka żołnierzy amerykańskich wysłanych w samodzielną akcję głęboko za liniemi wroga itd., itp. Gra to kolejny z modnych w tej chwili teamowych shooterów: 10 żołnierzy, grupa do 6 osób razem, cały arsenał broni (od Garanda po Panzerfaust), możliwość wykorzystywania pojazdów. Co ciekawe jej wydawca, Infogrames, świadczy o tym, że Deadly Dozen ma potężnych konkurentów - activistowe Return to Castle Wolfenstein oraz elektroniczowe Medal of Honor: Allied Assault - zdecydowali się sprzedawać ją w cenie stanowiącej mniej niż połowę planowanej ceny konkurencji.

• ZAX

Nadchodzi strzelanina, jakiej dawno nie było! Gra Zax z pewnością zainteresuje wszystkich faniów tego gatunku. Gracz weźmie się w żołnierza Galaktycznego Imperium, który - lądując awaryjnie na nieznanej planecie - walka o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym przedniej powrócić do bazy. Jednak wszystko będzie zależało od siebie, graczu. Zax zostanie wydany w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt.



• Industry Giant 2

Nadchodzi kolejna część przeboju sprzed lat - Industry Giant 2! Jak poinformowało firmo JoWood, gra zostanie wydana na przełomie listopada i grudnia. W chwili oczekiwania trwają prace lokalizacyjne. Cę-

scem akcji okaże się Rosja, w której to - ni stąd, ni - zowiąc do władz doszła niezwykle groźna grupa ultranacjonalistów. W świetle zbliżającego się ogólnosłowiańskiego załamania, Amerykanie wysyłają na miejsce jedną ze swych najlepszych jednostek - tytuły Duchy, za których od tego momentu odpowiadają będziemy tylko my.

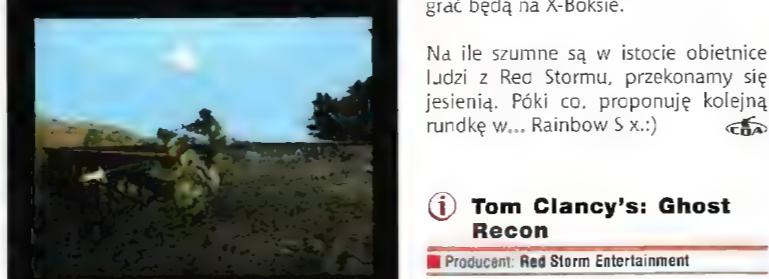
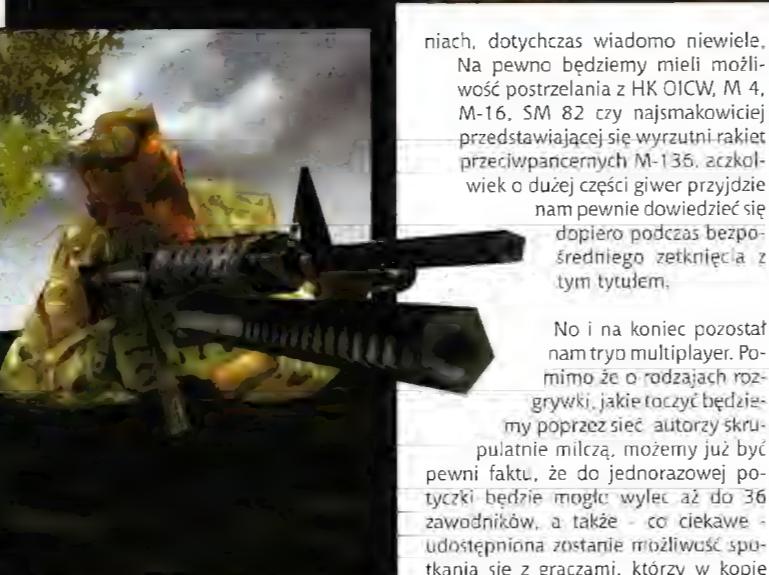
No, może nie tak do końca... W celu urozmażenia rozgrywki autorzy obiecuja bowiem, iż w ekstremalnych sytuacjach, gdy nasze siły okażą się jednak zbyt słabe w starciu z wrogą nawałą, udostępniona zostanie możliwość wezwania posiłków. Z pomocą czolgów bacz! Śmigłowców szturmowych walka stanie się z pewnością o wiele łatwiejsza, jednakże, jak łatwo się domyślić, ilość okazji do wprowadzenia tego typu rozwiązań będzie mocno ograniczona.



Innym elementem, który odróżnia ją od "Reinbofa", ma być zaimplementowany system zdobywania doświadczenia. Po każdej udanej misji nasi żołnierze będą ulepszali swoje statystyki w jednej z czterech głównych cech: posługiwaniu się bronią, wytrzymałością, dowodzeniu grupą oraz umiejętności pozostawania niewidocznym. Warto też wspomnieć, że wyżej nadmienieni różnić się będą również ze względu na wykonywane czynności. Za tem będziemy mieli do czynienia m.in. z fachowcami w dziedzinie pirotechniki, obsługi ciężkiego sprzętu, jak i oczywiście z niezastąpionymi snajperami.

Gra choć nadal obsługiwana przez engine znany z Rogue Spear, za sprawą jego znacznego udoskonalenia ma wyglądać znacznie nowocześniej. Świadczy o tym chociaż 600 występujących tu ruchów odwzorowanych za pomocą motion capture, wobec 400 znanych z tamtego tytułu. Również inteligencja zarówno członków naszego teamu, jak i komputerowych przeciwników ma wykonać krok naprzód. (Zaatakowani za priorytet obiorą znalezienie bezpiecznego schronienia, by dopiero wtedy podjąć wymianę ognia.)

O śródkach ostryg, które przyjdzie nam dzierzyć w swych wirtualnych dło-



Kiedyś w to zagramy...

JUŻ W SPRZEDAŻY

PRZEMILCZANY ROZDZIAŁ W HISTORII MYSTA

MYST III EXILE

PL
WERSJA POLSKA

Odkryj tajemnice zgorzkniałego człowieka w zruinowanym świecie

Zagraj w polską wersję opowieści o tragedii i zemście

na 4 płytach CD i w rozsądnej cenie

www.myst3.arty-online.pl

99 PLN

Coś Nowego

Counter Strike: Condition Zero

■ Ghost



• Alien Nations 2 PL
- supersiągaj! Do końca gry strategicznej Alien Nations 2 trafia do sklepu w całej Polsce w bardzo atrakcyjnym pakietie, niecoś innym poza grą i konsolą naszego kraju. W kartonowym pudełku znajdują się

• gra Alien Nations 2 PL w opakowaniu DVD
• Alien Nations 1 w polskiej wersji językowej w opakowaniu DVD
• podkładka pod mysz z motywem gry
• instrukcja oraz karta rejestracyjna

Wszystko to będzie dostępne w cenie 99,90 złotych w sklepach w całym kraju!



• DOOM 3 Reznor

Irent Reznor - założyciel "zombie industrialu" - Nine Inch Nails, tworzący muzyki i efekty do Quake'a i jak myślisz, cennym na pudełku z nim do naliwania są Terci NIN - "Dziewięciocatowe gwiazdki"? (najprawdopodobniej skomponują ścieżkę dźwiękową i zaaranżują efekty takie do nowego Doomu). Przy okazji proponuję też do wdrożeniu publicznej ze nowym DOOM (także pewnie i Quake IV) w pełni wykorzystując system 5.1 audio i - choć to skurka, no, hardcoreowych pełnoefekcyjnych interesów mniej, że będzie wersja DOOM 3 na X-box.

• Max Payne - film Właściwie nie powinno być zaskoczeniem dla nikogo, lecz zawsze lepiej mieć czarno na białym (w tym szczególnym przypadku) da-

GATUNEK: FPP/SIM

"To jest interesujący projekt", entuzjazmuje się Johnson. "jak wszyscy inni, dosyć dużo gramy w CS. Silnie odczuwamy potrzebę eksytowania się tą onlineową grą w trybie pojedynczego gracza, a jednocześnie chcemy jeszcze rozszerzyć możliwości, jakie oferuje gra w trybie multiplayer. Oto, do czego dążyliśmy. Dlatego CS: Condition Zero, choć bazuje na Half-Life'ie, jest wyposażony w kilka modyfikacji, które wzbogacają grafikę, pozwalają wykorzystywać modele zbudowane z wiele liczbą wielokątów oraz wprowadzają kilka ciekawych nowinek, takich jak transmisja głosu czy tryb widza. Jednak podstawową różnicą decydującą o unikalności tej pozycji w rodzinie Counter Strike'a jest możliwość gry w trybie off-line. W takim przypadku reszta twojej drużyny (i oczywiście wrogowie) będzie kontrolowana przez rutynowe boty (AI). Mają być one trochę lepsze od kodów, jakich użyto do stworzenia przeciwników czy zakładników w CS-ie".

Johnson wyjaśnił, jak to będzie zobrazowane w grze. "Jako jedna z postaci gracza będzie mógł oddziaływać na inne postacie (i wzajemnie) poprzez wydawanie i wykonywanie rozkazów, podobnie jak to miało się w rozgrywce multiplayerowej z udziałem żywych graczy. Ale tym samym nie jesteśmy tradycyjnego modelu tej serii. W Condition Zero możemy zagrać jako zespół lub... jako zespół. W jednym wypadku z udziałem graczy, a w drugim z pomocą AI komputera. Kluczem do Counter Strike: Condition Zero jest fakt, że pozwalamy zagrać się w uniwersum CS a bez potrzeby połączania się. A mimo wszystko użytkownik będzie miał wrażenie, że gra milczy w rozgrywce zespołowej. Podstawowa mechanika rozgrywki multiplayer została wyciągnięta i przystosowana do zabawy z jednym uczestnikiem. Po pełnej jednak pomyłki, myśląc ponownie próbujemy wynaleźć proste postacie, broni, hierarchie, itp. itp. dodaliśmy do obu trybów gry, samo do single player, jak i do multiplayer."

Obie ekipy na razie milczą na temat nowego uzbrojenia i możliwości użytkowania pojazdów, wygląda na to, że nie będą w tym miejscu odstawać od innych. Na coś z tych rzeczy możemy liczyć w finalnym produkcie. Valve wprowadził kilka nowych postaci. Jeden z nowych znajomków to żołnierz rosyjskiego Specnazu. Gdy spytałmy Erika Johnsona, czy ludzie nie będą mieli z tego, że Condition Zero jest tworzony jako całkowicie komercyjny produkt, ten odpowiedział, że czas, aby Counter Strike został stworzony profesjonalnie. "Pojęcie, że Counter Strike jest darmowy, jest nieebyste. W końcu, żeby zagrać w ten dodatek, graczy muszą być nabyć jeden z produktów z linii Half-Life. Myślę, że ludzie będą zainteresowani grą w wysokiej jakości produkcję dla jednego gracza, zawierającą wiele nowych rozwiązań przeznaczonych dotąd tylko dla graczy multiplayerowych."

■ Counter Strike: Condition Zero

Producent: Valve



Coś Nowego

kladnie na odwrót! - będący film na podstawie Maxxa Payne'a! Pierwsze znaki tego zjawiska można było już w (angieliskiej) instrukcji do tego znakomitego spinoffu TPF, teraz jednak wiemy już na pewno: prawo do produkcji filmu, a także serialu opowiadającego historię giliera, "któremu nie pozwalało już nic do stracenia", nabyła Collision Entertainment. Film serial ma powstać w ścisłej współpracy z wydawnictwem gry, jego dystrybucją na świecie zajmie Agandon Entertainment.

• EA sama sobie

Electronic Arts po raz kolejny postanowiło stworzyć sobie własne ECTS (Electronic Trade Show, czyli festiwal "święto gier"), który rozpocznie się 2 września w Londynie. Impreza, w której uczestniczyć można wyłącznie członkom innego zaproszenia, odbędzie się w siedzibie firmy w Chertsey. W jej ramach pokazane zostaną m.in. FIFA 2002 i F1 2001, Medal of Honor, Allied Assault, Harry Potter and the Philosopher's Stone.

• Icewind Dale 2

Nie, nie myla was zmęczone oczy - sequel znakomitego hack&slash role-playing game w świecie Forgotten Realms już się robi! Niestety, wszystkich, którzy spodziewają się czasu nowego, musimy zmarzyć - gra ma być swoistym kolejnym ratunkowym Interplay, więc pojawią się w oparciu o niezmodyfikowany Infinite Engine w naprawdę ekspresowym tempie (krótki wejście o wydaniu ID2 nawet nie teraźniejszość).

Przy okazji, najprawdopodobniej prace nad Icewind Dale 2 podjął team pracujący nad Felicit 3.

• Dziesiąta Siega - w 2002

Neverwinter Nights (Blowout/Interplay), których premiera przelozona na początek 2002, nie musi już obawiać się, że ich najbliższym rywalem - Dungeon Siege (Ges Powered Games/Microsoft) również pojawi się dopiero w przyszłym roku. Wygląda na to, że miłośnicy dobrych role-playów święta spędzą przy stole, nie zdradzając tradycji przed komputerami.

• IM Group "Business Partner of the Year 2001" EAI

IM Group: "My jesteśmy Państwem partnerem, że na tegorocznej Konferencji Partnerów Handlowych Electronic Arts, która tym razem odbywała się w Vaxholmie pod Sztokholmem, firma IM GROUP (czyli my) otrzymała wyróżnienie "Business Partner of the Year 2001". Do konkursu przystąpiły firmy zajmujące się tak jak my, wdrożającą z EA w zakresie dystrybucji najlepszych gier komputerowych na świecie! Jako najlepszy dystrybutor gier Electronic Arts będziemy sta-

Coś Nowego

ra się nie zwrócić Państwa zauważając, iż utrzymać naszą pozycję także w przyszłym roku".
Gratulujemy!

EA
ELECTRON CRAFTS

2M GROUP Sp. z o.o.

BUSINESS PARTNER OF THE YEAR 2001

EA GAMES EA SPORTS EA.COM

Anonsowano jako jeden z najlepszych dreamcastowych role-playów Grandia II pojawi się, przemysłem Ubi Soft, na pokach feszów tej złiny. Jako że na tzw. konsolowych role-playach znam się malo (a w zasadzie wcale), poprzestanę na stwierdzeniu, że konwersja ma być dokładna, co oznacza, że w żaden sposób nie będzie różnić się od konsolowego protoplasty.

Sześć długich lat musieli czekać fani Master of Orion na kolejną, trzecią już część serii. Czas ten jednak, zdaniem twórców, nie został zmarzowany i MoO3 ma być najbardziej kompletną ze wszystkich gier z gatunku porobów galaktyki! I rzeczywiście - nawet pobieżne przeglądanie listy features zdradza się potwierdzić to zapewne: 8 różnych, grywalnych ras, w obrębie każdej z nich zas do 3 zróżnicowanych gatunków, galaktyki złożone nawet z 256 gwiazd, z których każda może posiadać system nawet ośmiu planet. Warto czekać.

W takim mniej więcej momencie przyjdzie nam przejść jednak z pięciu klanów tytulowych skratów (bo tym właśnie są te tajemnicze Wigglesy) i poprowadzić go ku czekającemu pod ziemią przeznaczeniu. A że droga wiedzie przez pięć epok, parę światów i jakąś setkę questów do wykonania, zapowiada się całkiem przyjemnie. Przynajmniej dla gracza.

Ale, ale - najważniejszy w tej grze będzie nie świat, a same Wigglesy. Tak się bowiem składa, że każdy z nich będzie dysponował własnym rozumem i charakterem. Wiggles to bowiem gra bliska Simom czy Creatures, w których gracz wciela się w rolę opiekuna i nauczyciela, a nie abso-

GATUNEK: RTS/PRZYGODÓWKA

Wiggles

StrangeOne

Pewnego dnia Odyn obudził się, w każdym razie rozpoczął dzień od dużego problemu. Jakiś czas temu ze smyczy zerwał mu się Fenris, ale fakt ten zdały już opuścić jego głowę, ginąc w mrokach dziejów. I pozostawały tam pewnie do końca świata, gdyby nie dzisiejszy ranek. Poranny goniec przyniósł bowiem Odynowi bardzo niepokojące wieści o transformacji tej mniej niegdyś psiuni (*) w piekielnego czworonoga siejącego postrach w podziemnych krajach. Chcąc, nie chcąc, Jednooki musiał coś z tym zrobić. A żeby samemu pod ziemię nie schodzić, złożył propozycję (jak to zazwyczaj w takich sytuacjach bywa - nie do odrzucenia) tytułowym Wigglesom.

lutnego władcę marionetek. Na naszych barkach spocnie więc opowieściowość za losy każdego z członków klanu. Trzeba będzie wyszkolić część z nich na wojowników, część na rzemieślników, zadbać o pożywienie i czas wolny. Tia... jeśli ktoś pamięta swe czasy w żłobku czy przedszkolu, będzie wiedział, o co chodzi. A jeśli nie? Cóż, lepiej przygotować się na szybki kurs powtórki!

(*) - jeś i ktoś ma inne zdanie na temat: "czym był Fenris w mitologii nordyckiej", niech czepi się autorów scenariusza. Ja tylko cytuje.

Wiggles

Producent: CD Projekt



WAŻNA SPRAWA :)

W swoich odczuciach wcale nie jesteśmy odosobnieni! Nie wierzycie? No to przeczytajcie!

"Voordat Je nou denkt: "Bah! Een strategie-game!" en doorklikt naar een andere pagina, moet Je eerst maar even naar de screenshots kijken..." (Patrick Rijnders z serwisu www.gamenet.com)

Kiedyś w to zagramy...

JUŻ W SPRZEDAŻY!

POSEJDON BÓG ATLANTYDY

PL
WERSJA POLSKAOFICJALNY DODATEK
DO PRZEDŁU

ZEUS PAN OLIMPU

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

ZEJDZI MIASTO, STWÓRZ KONTYNENT, OŻYW MIT

SIERRA

Z TEJ SAMEJ SERII ZA
PRZYSTĘPNA CENA 99ZŁFARAON
ZŁOTA EDYCJA

PL

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Sierra Studios, the "S" logo, the Impressions Games logo, Zeus, Master of Olympus, Poseidon, and the City Building Series logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Coś Nowego

• Zabawki MechWarrior

FAASA dokonała żywota - to już wiadzą wszyscy, którzy choć raz zetknęli się z jej standardowym produktem: BattleTech. Sam BattleTech jednak nie się najgorzej: MechCommander. Il wciąż mieści się w planach wydawcy, a już w październiku pojawią się pierwsi... zabawki wzorowane na sierii gier MechWarrior. Ich autor, znany producent robotów-zabawek, ujawnił już o jakie typy Mechów chodzi: w pierwszej kolejności na tątce pojed. Shadow Cat, Clawdron-Born oraz Mud Cat. Ich ceny wahają się maja od 20 do 30 dolarów, więc... wciąż do prze-łknięcia!

• Matrix tylko na Xbox?

Cóż, wygląda na to, że Microsoft postanowił zrobić z tą niesiecienną przez wszystkich neo-Neo i neo-Trinity xboxowej exclusive (na szczególnie tylko przez pierwsze 6 miesięcy od jej powstania). Ciekawą rzeczą przy tym jest sposób, w jaki to osiągnął - pozytywnie (jeśli tedy, interplay, 5 milionów dolarów na jej produkcję. Hm, podążaj za białym królikiem - na końcu czeka cię Xbox?)

• Ciekawostka ze świata PS2

Tych, którzy dziwią się, że coraz więcej twórców gier zwraca się w stronę konsoli, zapewne zainteresuje wieść, że w pierwszym dniu sprzedaży Gran Turismo 3 A-Spec zeszło... uważa - ponad 720 000 kopii! Daje do myślenia, nie?

Rally Championship Xtreme

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

■ ELD "RavenClaw"

Wyścig o palmę pierwszeństwa najlepszej ściągówki ciągle trwa. Ciężko nawet zliczyć pretendentów, choć stale w okolicy podium przewijają się te same tytuły. Jednym z nich jest Rally Championship, którego kolejny sequel (który to już?) powstaje właśnie w stajni Warthog.

Moja niechęć, a raczej obojętność do ściągówek jest powszechnie znana, dlatego trochę kręciłem nosem, gdy cowiedziałem się w siedzibie LEM, że przyjdzie mi także zagrać we wczesnej wersji beta Rally Championship. Jakoś nie przypadły mi do gustu poprzednie części Rally Championship. Były zbyt monotonne, trasy za wąskie, realizm uszkodzeń pojazdu pozostawał zbyt wiele do życzenia, a grafika nie była perfekcyjna. Tym większe było moje zdziwienie, gdy okazało się, że - jakby nie patrzeć - gra, w którą przyszło mi zagrać, ukoronizowana w jakichś 70% jest naprawdę obiecującym zwiastunem wyśmienitej ściągówki.

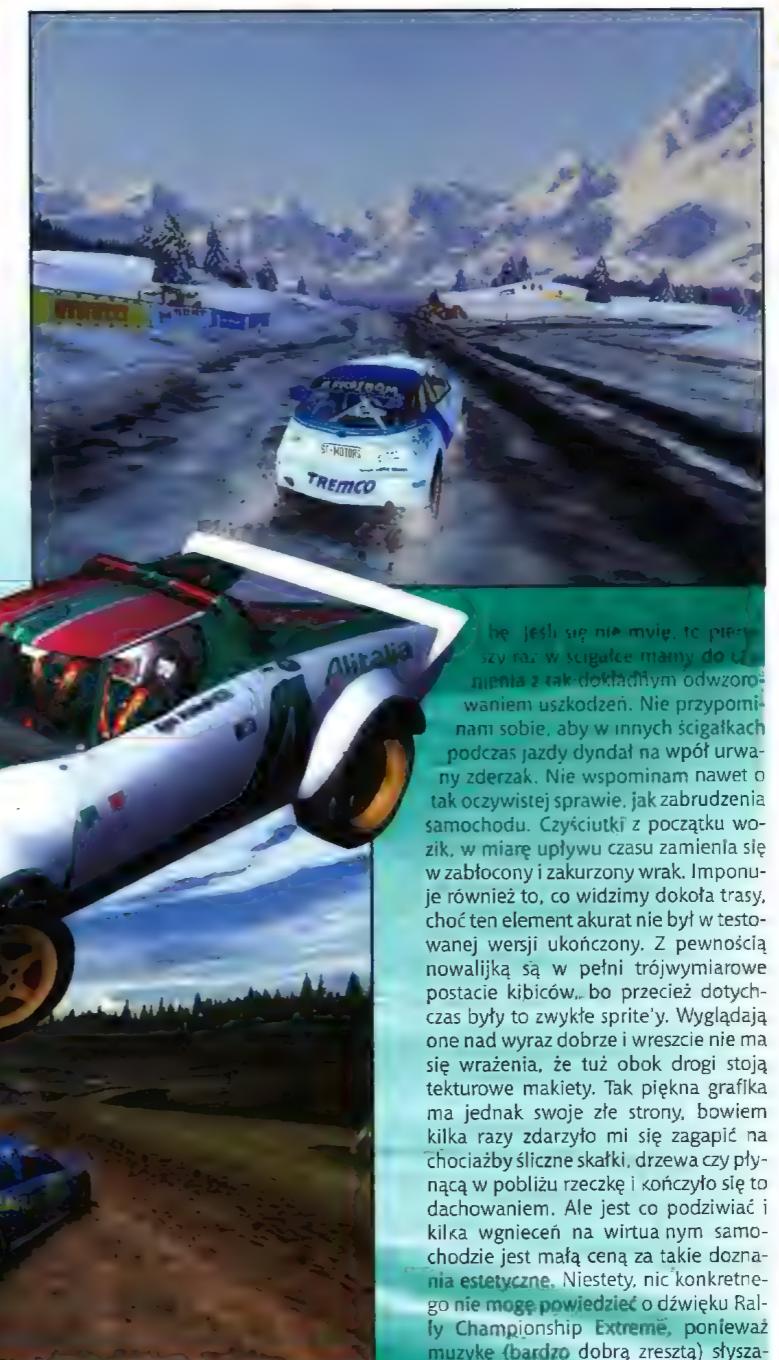
O razu widać, że programiści postawili na jak największą grywalność produktu i zmienili sporo w stosunku do poprzednich części. Wpraw-



Kiedyś w to zagramy...

Championship Extreme nie jest tak monotonny. Większa różnorodność krajobrazów wpływa bardzo pozytywnie na samopoczucie.

Zupełnie naczej wyglądają same wyścigi, a to za sprawą kilku istotnych zmian. Przed wszystkim zmieniono wygląd tras, poszerzając je, dzięki czemu jeździ się teraz zupełnie inaczej. Według mnie lepiej, gdyż dotychczas problemem było zmieścić się w zbyt wąskich trasach. Gra traciła przez to wiele na grywalności. W wersji, w której mogłem pograć, nie było również problemu z wyjechaniem poza trasę i pochasaniem do woli po polu. Zastanawiam się, czy pozostało to w końcowej wersji, gdyż to niesamowita frajda pojechać, dokąd nas oczy pośną. Tego w ściągówkach jeszcze nie było. Poprawiony został również model samej jazdy, a może powinieneś napisać realizm. Auto o wiele lepiej reaguje na polecenia wydawane z klawiatury, bardziej naturalnie (jeśli można uzyć takiego sformułowania) w stosunku do kilku ton żelaza). Wpływ



do to mają oryginalne uszkodzenia po drodze, nad którymi ta elementem są ogólnie poprawiali programiści. Obecnie zupełnie innych uszkodzeń doznaje wóz, gdy spotka się czołowo z mułem toczącym obok drogi, a innych, kiedy padnie na małe drzewko. Podobnie jak w poprzednich częściach Rally Championship, pomiędzy kolejnymi etapami, znowu istnieje szansa na naprawę uszkodzonych elementów. Jeśli dysponujesz odpowiednimi funduszkami i czasem.

Najbardziej okrojone w wersji, którą testowałem, były grafika oraz dźwięk, lecz już w takim niedokończonym stanie widać, że będzie na czym oka zawiązieć. Kapitalnie, według mnie, wyglądają same samochody (Mini Cooper rulez. - che, che, che), zwłaszcza po różnego rodzaju kolizjach. Dokładnie widać wgniecenia na karoserii, odpadających zderzak, zbite światła czy pęknięta szy-

■ Rally Championship Xtreme

Producent: Warthog Dystrybutor: LEM

Coś Nowego

• Starfighter na PC!

A wiec jednak Lucas Arts wprawdzie nie potwierdzi, jednak logo w nowym zwiastunie gry zawiera już magiczne literki PC CD. Będziemy trzymać rąk na pulsie...



• Star Wars: Knights of the Old Republic

Znamy już nazwę, jaką BioWare nadalo tworzonemu w współpracy z LucasArts role-playowi. Fajne! Staro Republiki (mowa, naturalnie, o rycerzach Jedi) pozwala wziąć udział w konflikcie Jedi-Sith, jaki miał miejsce około 4000 lat przed Nową Nadzieją. Więcej informacji wkrótce.

• Gorasoul - The Legacy of the Dragon

Zapowiada się prawdziwa grą dla fandów gier RPG. Gorasoul to jedna z najnowszych produkcji firmy JuWood, która z wrażaniem powodzeniem zajmuje coraz wyższe notowania na naszym rynku gier komputerowych. W Gorasoul - The Legacy of the Dragon gracze wciążą się w osobnika o imieniu Roszondas, który wiodące magiańskimi mocami, po przegranej walce przechodzi reinkarnację i ponownie staje do walki w zniszczonym wojną świecie Magii i Mieczu. Przyjdzie nam przebyć ponad 40 lokacji, rozwiązać ponad 60 różnorodnych postaci. Gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej pod koniec roku.

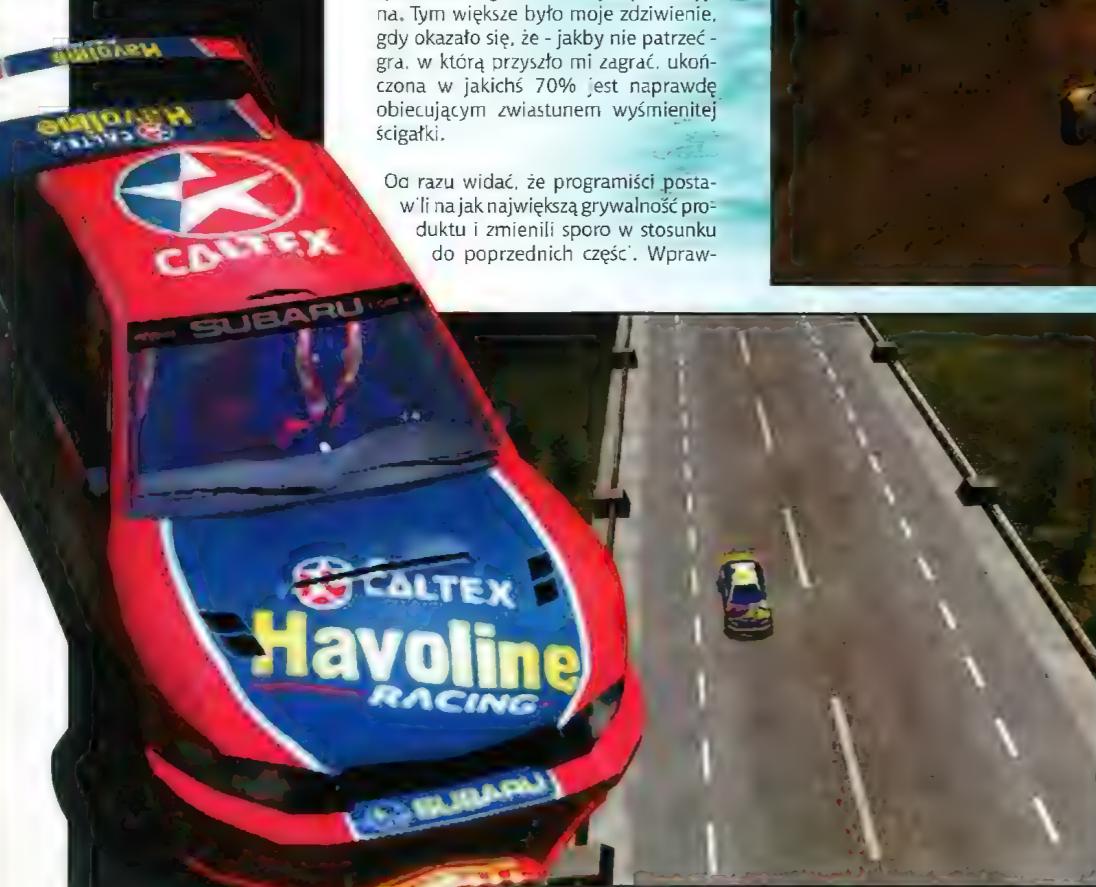
• La Femme Nikita

Pierwszy screen z komputerowej adaptacji serii o dziedzicznej pani agent (bądź jej szefie - wybór należy do ciebie) - La Femme Nikita, poniżej.



• Blade of Darkness 2!

Tak jest! Rebel Act potwierdziła fakt rozpoczęcia prac nad Blade of Darkness II - sequelem św. elnego



Watchmaker

El General Magnífico

Jest to w zasadzie czysta gra przygodowa. Mimo że na początku zostajesz uprzedzony, że na rozwiązywanie zagadki masz mniej niż 24 godziny czasu, w rzeczy samej jest nieco inaczej. Ależ bowiem poprzez rozwiązywanie przez debiut kolejnych problemów, z dobrotnym podejściem do sprawy mogli się spotkać ci, co dawno temu grali w "Dagger of Amon Ra", z welską Laurą Bow w roli głównej. A zaczyna się tak...



GATUNEK: Przygodówka

The Watchmaker

aszego bohatera, Carrella Boonę, o drugiej w nocy budzi telefon. Dzwoni jakis kauzyper, da-niaki Peter Mc Green. Mc Green usilnie zamawia Boonę, aby ten natychmiast pojawil sie do jego biura, obieczajac swoje wynagrodzenie jako kompensate braku snu. W biurze Mc Green wyjaśnia, ze jeden z jego klientów, ktorego tożsamość na razie mili pozostać tajemnicą, polecił mu zaaranżowanie prywatnego śledztwa w sprawie kradzieży jednego ze starożytnych artefaktów. (Wszystko dzieje się w przeddzień koniunktury planet i słońca - brzmi znajomo?) Są poszuki suggerujące, że złodzieje, którzy należą do grupy religijnych fanatyków, zamierają zburzyć porządek świata. Pracownicy Mc Greega przeprowadzili wstępne śledztwo, które zwiadoli ich do pewnego zamku w Australii, zbudowanego na węźle optycznym, w których była mowa. Poprzedni właściciel zamku miał niezwykle zwartumiczą przeszłość, a teraz zamek stał się siedzibą międzynarodowej organizacji prowadzącej badania dotyczące zasobów energetyki, elektroniki, bioniki i kilku innych. Do tego zamku trafia para naszych bohaterów.

Grę można - i należy - prowadzić tak, by na prze-mian uruchamiać obu bohaterów. Niektóre zadania można wykonać tylko Boone - inne są domeną Victorii Boone - na przykład - jak każdy macho, krepkuje się w niektórych sytuacjach i nie może rozmówcom zadawać pytań, jakie nie stwarzają najmniejszego problemu Victorii. Bywa i tak, że pewne rzeczy mogą mieć tylko gazem - jedno odwraca uwagę rozmówcy, podczas gdy drugie robi swoje. Gra jest w całości wykonana w 3D - w każdym miejscu można postać zatrzymać - a nawet (co bywa niekiedy koniecznością) - spojrzeć na otoczenie niejako przez jej oczy. Grafika jest wyjątkowo urokliwa - stary austriacki zamek przebudowany na siedzibę nowoczesnej korporacji z wyjątkowym wyczuciem proporcji. Wszystko możesz sobie obejrzeć, maskując z żachwą. Twórcy nie ustrzegli się pewnych błędów (w niektórych miejscach bohater przechodzi przez skrzynie niczym duch, gdzie indziej otwiera szafę, odległa odenio trzy metry), ale - mam nadzieję - to chyba wina nie do końca gotowej wersji, którą dostałem.

Zagadki, jakie przed nami stawiają twórcy programu, są nie byle jakie. Kiedy się domyślissem, jaką kombinację cyfr.

No, ale nikt mi nie powie, że interfejs gry jest przyjazny użytkownikowi. Mimo że masz pełną swobodę w sterowaniu postacią, przekonasz się, że nie jest to takie proste (zamiast wskazywać kierunek marszu kursorem myszy, radź sterować z klawiatury), jakby się wydawało.

Na razie powiem tylko, że mimo wymienionych wad zapowiada mi się silna ósemka. Gra ma w sobie to coś, co każe włączać kompa po kilku godzinach. Bywa, że na rozwiązywanie jakiegoś problemu natkniesz się, wcale o nim nie myśląc... Ta gra jest uparta i będzie ci się narzucała. Pomyślisz o niej nie tylko przed ekranem kompa. Ale trudno to uznać za wadę. Należy też dodać, że nie ma przesadnych wymagań sprzętowych (konieczna jest tylko karta 3D).

I na koniec jedna sprawa prywatna, którą muszę załatwić, choć czuję, że mnie i Naczelnego (O.Z.W.) trzeba będzie zwieźć razem do szpitala, żeby tam operacyjnie wydobyto jego nogę z mojego tyka, takiego bowiem dostanę kopą za uprawianie prywatów na łamach pisma, czego Naczelnik nie lubi. Ale... czynię to w szlachetnej sprawie - czyż nie jest bowiem szlachetne przyjść bliźniemu w potrzebie z pomocą? Serdeczne zatierem podziękowania Dominikowi Grzywie z Krakowa (udzieli wszyskim innym, którzy odpowiedzieli na mój apel). Dzieci stary, za "The Day of Tentacle". Muito bom! Obrigado! Spasiba! Danke! Søk ci!

THE WATCHMAKER
Producent: Trecision Dystrybutor: Monte

Może być niezle

WORLD WAR III

BLACK GOLD

POLSKA
WERSJA
ZYKOWNA

Fikcja, która może stać się rzeczywistością.



JoWood
Productions

wkrótce w sprzedaży
za 79 zł

Reality
pump

TopWare
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel. (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl, email: sales@topware.pl

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

EVIL TWIN

CYPRIEN'S CHRONICLES

GATUNEK: TPP
platformówka

■ ELD *RavenClaw*

Wow! Ależ ta gra wali prosto w żebry! I pomyśleć, że gdyby nie zbieg okoliczności, to pewnie bym ją przegapił. W zasadzie udało się do siedziby LEM w celu zagrania w Steel Soldier PL oraz Rally Championship Xtreme, a nie jako przy okazji pokazano mi Evil Twin - ... większość czasu poświęciłem na gierowanie w tę otwierkę.

Historia opowiada o chłopcu imieniem Cyprien i jego świecie snów. Snów, które bynajmniej nie są wypełnione rózowymi kucykami, mangowymi panienkami i słodkimi misiącami. Sny Cypriena osunute są niezbadanym MROKIEM... który pewnego dnia wkrada się do jego realnego życia. W dzień jego urodzin przyjaciele organizują przyjęcie, z którego zostają porwani przez złe moce, Cyprien oczywiście wyrusza im na ratunek, aby w końcu uwolnić ich oraz zmierzyć się w rozstrzygającej walce z Evil Twin.

Fabuła brzmi może troszku nazbyt banalnie, podobnie jak żadnym nowum nie jest sam gatunek gry, do jakiego należy Evil Twin. Tak się bowiem składa, że mamy do czynienia z 3D TPP z elementami akcji i przygód, rozłożonymi w proporcjach na mniej więcej 60 do 40%.



Istnieje nawet możliwość przełączenia w tryb FPP, ale wówczas Cyprien nie może chodzić. Na początku gry proca w zupełności wystarcza, lecz później jej już nie bardzo, ale na koniec Cyprien posiada zdolność przemianowania się w Super Cypriena. Pod ta postacią jest silniejszy, szybszy, wyżej skacze, miota ogniste kulce, a także jest jakby bardziej złym alter ego Cypriena, aczkolwiek nie zauważym, aby to miało jakieś większe znaczenie dla samej gry. Taka przemiana jest jednak możliwa dopiero, gdy nasz bohater ubiera odpowiednią liczbę punktów.

Oprócz typowego dla platformówek lażenia, omijania pułapek, walki z wrogami i poszukiwania przedmiotów, część czasu graczy przeznacza na rozmowy z napotkany postaciami, które być może pomogą w odnalezieniu Vincenta, Jocelyn, Stephana oraz Davida. Z pewnością czyni to grę



ciekawszą od chodźby Raymana, gdzie cut-scenki służyły raczej do odprężenia, niż przekazania jakichś przydatnych informacji, a i fabuła była, że użyje takiego stwierdzenia, "trywialna" (co nie miało jednakże wpływu na samą rozgrywkę). Nie martwcie się, że Evil Twin jest platformówką przebadaną, gdyż w rzeczywistości tak nie jest. Zapewniam was, iż zatęsknię za chwilą przerwy podczas gry, co wiąże się z pewnym małinkiem Evil Twin. Podobnie jak w Raymanie 2, nie można zapisywać stanu gry w dowolnym momencie. Doprudza mnie to do spażów rozpoczętych. Platformówki nie są wszak grami strategicznymi, tu się dużo dzieje i łatwo udało się do Krainy Wiecznych kowów (a propos, fajnie wygląda, gdy Cyprien zginie), dlatego zapis gry w dowolnym momencie byłby kapitalnym rozwiązaniem.

Świat stworzony przez grafików. In Utero to skryzowanie klimatów powstających w głowach Tim Burtona (film "Nightmare Before Christmas"), Lewisa Carrolla, Charlesa Dickensa czy autora komiksu "Little Nemo". Wszystko tutaj jest tajemnicze, pokręcone, mroczne, złe, nieodkryte, obce... Ale nie tylko przeraża, co raczej fascynuje swym surowym pięknem. Co jednak warto podkreślić, świat koszmarów Cypriena został podzielony na osiem zróżnicowanych, lecz posiadających ten sam zawiesisty klimat wysp, na które składa się w sumie 76 poziomów. Niemniej cięko opisać, jak wielkie i przynajmniej do podłogi wrażenie wywarła na mnie grafika poszczególnych poziomów. Samo niebo wygląda jak... mroczna otchłań, która zdaje się mówić: "chodź do mnie, wejdź w mgłę przeznaczenia". A przecież to tylko tło, w wielu grach zresztą uznawane za mało istotne... W Evil Twin jednak to doskonale współgra z pierwszym planem, na którym widzimy pokręcone, enigmatyczne budowle, przedmioty, maszyny i nie mniej dziwnie wyglądające postacie. Naprawdę trzeba mieć chorą wyobraźnię, aby zafundować graczom coś tak niesamowitego. Popatrzcie na zamieszczone obok screeny i uwierzycie mi na słowo, że to nic w porównaniu z tym, co się widzi na ekranie monitora, gdy to wszystko się porusza, tętni złowieszczym życiem.

Bardzo oryginalne są postacie, począwszy od Cypriena, a skończywszy na czarodziejach, potworach etc. Kapitalnie, moim zdaniem, spią się przy postaciami animatorzy. Cyprien wyśmienicie się porusza, bardzo naturalnie podciąga się, skacze, opuszcza, biega czy też walczy. Wiele razy wchodzę na jakieś przeszkoły terenowe tylko po to, aby ujrzeć, jak Cyprien się podciąga do góry. Często wyświetlane są też znakomite filmiki, których w grze znajdzie się ponad dwieście. Jako że są one stworzone na engine'ie gry, to jest na co popatrzeć. Jak się łatwo domyślić, wysoki poziom oraz odpowiedni klimat trzyma ścieżka dźwiękowa. Tajemnicza i

przerażająca muzyka jest uzupełniana przez niepokojące dźwięki i odgłosy wrogów.

Bardzo przypadły mi do gustu dialogi pomiędzy postaciami i ciekaw jestem, czy uda się ten wysoki poziom utrzymać podczas lokalizacji gry? Ostatnie spolszczenia firmy LEM udowadniają, że stanie się tak raczej na pewno, z czego wypada się tylko cieszyć. Muzyka i dźwięk stoją na bardzo wysokim poziomie, lecz nie jestem pewien, czego dane mi było usłyszeć wszystko, co przygotowują autorzy Evil Twin, dlatego zostateczną oceną elementów audio powstrzymam się do premiery gry.

Choć do premiery Evil Twin pozostało jeszcze trochę czasu, to już teraz mogę z całą odpowiedzialnością orzec, iż ta pozycja powinna zatrzymać porządkie na rynku gier. Dlaczego? Bo przemawiają za tym wszelkie znaki na niebie i ziemi. Evil Twin ma ciekawą fabułę, przepiękną

Nasz bohater nie tylko się wspinie ale ma też szeroki zakres innych ruchów.



Cyprien kontra dwóch przeciwników. Jak myślicie - kto zwycięży

**Witamy w kolejnej edycji GameWalker'a.****Rubryka ta powstała po to, by:**

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki GameWalkerowi - możecie poznac nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić was na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr muli; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć świata dzennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1... przyjdź jutro z rodzicami! W ogóle nie da się w to grać. Nie breb, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszne kaszenie, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niewielu jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Grańcie w to jest kara.

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy wartościowe, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wypożyczani fabrycy danego gabinetu. Szkolny odpowiednik: 3.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć ale ogólnie wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta.

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumem niozym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczerza, ale i nie wzbudza wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3 -

6 - niezła gra, choć do oczeków sporo jej jeszcze brakuje. Tym nienajlepiej wrażenia. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie wartościowe. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Grańcie w taką grę nie jest strata czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co zauważa się wyróżnia i jest zauważalne. Szkolny odpowiednik: 4+. Grańcie w to zagrać.

9 - doskonała gra; przekształcająca nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i edukacyjna. Grafika i muzyka stanowiąco powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zegar w to byłby błędem.

10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier) Wad elbo brek, elbo są nieznaczące. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika itp.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczenię ci opada. To gra, która przejdzie do klaszki danej gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok elbo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

**Anachronox**

► Gatunek: cRPG ■ Ocena: 9 ■ Wymagania minimalne: P 300, 64 MB RAM, Windows, CD-ROM ■ Grafiki: P 400, 256 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
► ...: nie nerwkożemy

**Asterix MegaMadness**

► Gatunek: rzeczywistość ■ Ocena: 7+ ■ Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ Grafiki: P 433, 256 MB RAM, Riva 2
► ...: jak żółw spadający z wysokości 500 stóp

**Baldur's Gate 2: ToB PL**

► Gatunek: RPG ■ Ocena: 8 ze znacznikiem ■ Wymagania minimalne: PII 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator, Win 95/98/ME/2000 ■ Grafiki: Celeron 433 MHz, 256 MB RAM, TNT2
► ...: grało się bez problemów, choć nie z pełnymi detalami

**CIA Operative**

► Gatunek: FPP ■ Ocena: 4 ■ Wymagania minimalne: C300, 32 MB RAM, akcelerator ■ Grafiki: C 366, 256 MB, TNT
► ...: jeśli nie będziecie za bardzo szaleć z detalami, to może być

Smuggler: Przepraszam, właśnie dostałem kulę w głowę i musiał zareagować tak jak postacie w tej grze: aaj! Mac Abra: Jeśli CIA pracuje na takim poziomie na jakim jest gra, to ja się dziwię, że USA jeszcze istnieją. Eld: Zamieś się w bagienku z jajkami i schowaj w karzącym cgniu! Yasu: Ja mam kilka kieszonkach schowane pod skarpetkami Iwana - nikt tego nie ruszy. Gem.Ini: Ty też nie, zapewniam...? Devi: Tak jak sos łabasco, sopel malinowy i ta nieszczęsna butka? McDrive: I skarpetki Iwana... Dobrze, że na razie nie rajczyły się jeszcze otwierać szuflad!

**Conflict Zone PL**

► Gatunek: RTS ■ Ocena: 9 ■ Wymagania minimalne: P 300, 128 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ Grafiki: AMD 800, 256 RAM, GF 2
► ...: jak żółw unoszący przez otwór na wysokość 500 stóp

**Dinosaur'us**

► Gatunek: lemingopodobne ■ Ocena: 3 ■ Wymagania minimalne: P 200, 32 MB RAM ■ Grafiki: C 400, 256 MB RAM
► ...: jak cwałujący reptyl. Ale co z tego?

**Dragonriders**

► Gatunek: akcja + RPG + przygódka ■ Ocena: 6+ ■ Wymagania minimalne: PII 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator 16 MB ■ Grafiki: C 400, 256 MB RAM, TNT 2 32 MB
► ...: znośnie

**Eurofighter Typhoon**

► Gatunek: symulacja ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: P 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator ■ Grafiki: C 466, 256 MB RAM, TNT 2
► ...: z prędkością podwójkową, ale bez tendencji do przepadania :)

**HoMM: Final Chapter**

► Gatunek: strategie krowna ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: P 133, 32 MB RAM, Windows ■ Grafiki: PIII 500 256 MB RAM, GeForce
► ...: a jak myślisz?

**Max Payne**

► Gatunek: TPP ■ Ocena: 9+ ■ Wymagania minimalne: P 450, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ Grafiki: C 933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32 MB
► ...: w ADO + RDO + detaile na maksa - doskonałe; w 1024 x 768 zaczynają miejscami haćzyć

**Maximum Sports Extreme**

► Gatunek: sport-sim/arcade ■ Ocena: 6 ■ Wymagania minimalne: P200, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Grafiki: P3 500, 256 MB RAM, GeForce
► ...: przy 800 x 600 na średnich detailech skakata jak kangur po gorączej podłodze!

**MechCommander 2**

► Gatunek: RTS ■ Ocena: 8+ ■ Wymagania minimalne: P 266 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98/ME ■ Grafiki: P 366, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB
► ...: zeszycie w porządku

**Necronomicon PL**

► Gatunek: przygódka ■ Ocena: 10 (za lokalizacje) ■ Wymagania minimalne: P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME ■ Grafiki: C 366, 256 MB RAM
► ...: nawet nie trzeba mówić, że OK nie?

**Uwagi:**

Mac Abra: Znak czasu! Wygrywa ten, kto ma lepszą opinię w mediach. Ale popatrzcie, co się działo w Jugosławii (byłej), i nie dzwiczcie się... Jed: To zbyt makabryczne nawet jak na Mac Abra. Yasu: Ale prawdziwe. Eld: Wypada tylko zaspiewać psalm "Droga niewiernego jest niby ciemne gniazdo" Czarny Iwan: "Słoń biało-czarny lubi ciepłe ciasno". Też lubi p. osenki. McDrive: A najlepsze kaszły są na placu Pigalle!

Q'n'ik: W sumie to miła rozrywka na krótki letni poranek. Później - wyrzucić. Smuggler: ...emini urosły do rozmiarów dinozaurów. Grywalność zmniejszała się odwrotnie proporcjonalnie do wzrostu rozmiarów bohaterów. Yasu: Hm... a nie wprawia proporcjonalnie do wzrostu? Jeśli zmniejszała i proporcjonalnie, to nie odwrotnie. Beermann: Eee... shut up! Mac Abra: Smuggler miał zawsze problemy z matematyką. :/ Co widać. Eld: Niech robaki zemsty pożerają twoje czarne nozdrza! Czarny Iwan: Wołabym nie. A motylki lubią takie. Czarny Iwan: Powiecie, co to? Jed: Niektóre z nich mają skrzydła. Czarny Iwan: Takie. McDrive: Znaczy się, iż lawy pożerające twoje czarne nozdrza?

Uwagi: Mac Abra: Gra przystaje poziomem do cyklu, na motywach którego powstała, czyli - średnia. Jed: Średnio przystaje do motywów cyklu na poziomie. Yasu: Cykl na poziomie? To temat dla ginekologa Q'n'ik: Och, to zbyt skomplikowane. Jed: Zów pozuje się z taką prędkością, jaką wystarcza do polowania na salatę. Czarny Iwan: I na dodatek zawsze pokona zajęca w wyścigu (nie ja to wymyśliłem). McDrive: Che, che, w dobrym wózku z zajęciem każdy wygra!

Uwagi: Mac Abra: Najlepsza gra akcji wśród symulatorów wśród gier akcji Jed: Ale za tą kiepską przygodą i mordobicie Yasu: I nigdzie nie widać szacownicy. Eld: Orzeł ma wzrok tak ostry, że potrafi dostrzec małe, piskliwe stworzonko przemykające o pół milii od niego. Czysta siła, czysta władza... McDrive: Tia... A taki F14 z 200 mil, ale czy to ważne?

Smuggler: Na pewno rewelacyjne i na pewno nie jest to przeform. Ugly Joe: Bullet time! to jest to! Mac Abra: Ażej trudno dojść i troszku nauczyć się na głoszącą, bo w 3 dni da radę ukościć nawet średnio sprawny manualnie fan strategii (ja...). Jed: To następny razem dla utrudnienia stali na głowie i śpiewają Międzynarodówkę, stopując papuciami po surcie. Gém.Ini: Niezle, niezle, tylko krótkie. Eld: Kiedy się est Bogini, kłopot polega na tym, że nie ma się do kogo mówić. Q'n'ik: Czy Małżonka Payne nie wydaje się być czasem lekkim plagiatem? Czarny Iwan: Powiem krótko: Łat! D a mnie super!

Smuggler: Na pewno rewelacyjne i na pewno nie jest to przeform. Ugly Joe: Bullet time! to jest to! Mac Abra: Ażej trudno dojść i troszku nauczyć się na głoszącą, bo w 3 dni da radę ukościć nawet średnio sprawny manualnie fan strategii (ja...). Jed: To następny razem dla utrudnienia stali na głowie i śpiewają Międzynarodówkę, stopując papuciami po surcie. Gém.Ini: Niezle, niezle, tylko krótkie. Eld: Kiedy się est Bogini, kłopot polega na tym, że nie ma się do kogo mówić. Q'n'ik: Czy Małżonka Payne nie wydaje się być czasem lekkim plagiatem? Czarny Iwan: Powiem krótko: Łat! D a mnie super!

Uwagi: On'ik: Gdyby nie wymagania i bardzo niski poziom trudności, to czemu nie... Ugly Joe: No... z braku laku i prawdziwych silnych wrażeń? Smuggler: Raz skoczyłem na bunge. Gorąco wszystkim polecam, ale sam wolę poparać z boku. :) Jed: Boku też niebezpiecznie... szczególnie jak skocząc zembla i boli gorzej.. Eld: Obyż cleric al odyszał ostrzy! Yasu: Ekhm... znasz to z doświadczeniem? McDrive: Pewnie kiedyś zajął miejsce jak emus fakiro - to mu się nie spodobało. P

Uwagi: Jed: Witaj wesoła przygoda! Witaj chakko na... dwóch łapach! A gdzie Baba Jaga! Yasu: Chyba ja rożni otetem - prawym złapaniem. Eld: Jeszcze jedno słowo i wracasz do kosza. McDrive: Chwila - mechanów przecieś w koszach się nie trzyma!

Mac Abra: Niestety BARDZO pochwałici staranność autorów spolszczenia. Rzadka się zdarza, by podmieniano także listy ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przyjmowały wersje oryginalne. Zwykłe ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przyjmowały wersje oryginalne. Zwykłe ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przyjmowały wersje oryginalne. Zwykłe ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przyjmowały wersje oryginalne. Zwykłe ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przyjmowały wersje oryginalne. Jed: Prawda, tak starejane zabiegły zasługują na pochwałę. —> Yasu: A nawet wzorem pręgki na brak nagany! Q'n'ik: ...i w laskach niewspomnienie o tym czymś. Eld: ...i zbiórko zaśpiewanie psalmu "Miażdż On nieprawość swym kopytami z gorącą żelazem"



► Pearl Harbor: Strike at dawn

► **Gatunek:** arcade/sim **Ocena:** 4+ **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Grafiśmy na:** C 466, 256 MB RAM TNT 2 **...i:** nie za szybko, ale w granicach tolerancji



Smuggler: Wizualnie dość na jednolita ze wszystkich gier o PH, Mac Abra. Ale z każdym kolejnym latalem zauważającym PH w nazwie mamy coraz większą ocenę bombardowac producentów. Szczególnie zaś twórców filmu Pearl Harbour. Jedi: Robią z tego tematu aferę, jakby co najmniej zrzucono na nich bombę atomową, a fakty kosztowały w gier i nie strata związane z prawidłowym bombardowaniem... ohee... Yasu: A to jest Pearl Harbour? Eld: Niech twoje kości chrzesciąca mazdrowe w szczekach obryzgów! Czarny Iwan: To powyżej znaczy, że gra jest dobra. Mnie leż się podobać McDrive: O gosta się nie dyskutuje, jeśli, czy coś w tym rodzaju...
Yasu: A to jest Pearl Harbour?



► Persian Wars

► **Gatunek:** RTS **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P 333, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM, Win 98 **...i:** nie wieczę jak latający pod lekkim wiatrem dywan 1, czyli OK



Uwagi:
Mac Abra: RTS + "Baśnie 1001 nocy", Brzmi n'żele, smakuje leż n'że najgorze, Ugly Joe: W żałobie całkiem nieźle.
Jedi: Persian Wars? Czy to ma coś wspólnego z biuarem? Yasu: Raczej z jej gustom i upodobaniami! Eld: Więc się na ostrzach połębienia? Czarny Iwan: Fajna zabawa i nie ryzykuje. To o grze, nie o ostrzach. :-)



► Power Spike Volleyball

► **Gatunek:** sportowa **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** PII 300, 32 MB RAM, SVGA 4 MB **Grafiśmy na:** C 366, 256 MB RAM **...i:** jak dobrze skońta piłka



Mac Abra: Siatkówka plażowa to lelu, tylek dialogi, że panie grają tam w bikini... Smuggler: To chyba pierwsza symulacja siatkówki na PCyka? Mat Rix: To widać, że pierwsza. Prototypy zwykle są jak e... tzwne... Jedi: Nic z tego, bo zapewne same są kony. Yasu: Symulacja to może nie jest, ale przynajmniej pozwala pomyśleć o wakacjach... Eld: Oty to bardzo proste stworzeń. Kiedy już myśl o obiedzie zagnieździ się w ich mózgu zwykły i zostanie tam dopóki nie zostanie zrealizowana. Qn'ik: Bardzo fajna i se w siatkówkę gra z kobietą... przy jednym komputerze...;) Ugly Joe: Moze zagra, w Q3A, to nawet kobiety nie będą esz potrzebowały.)) [Musiałem] McDrive: Che che, ak jest s'ę Język, to bez Q3A kobiety s'ę nie potrzebują. :-)



► Shogun: Total War - Warlords Edition

► **Gatunek:** RTW **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** C 466, 256 MB RAM **...i:** jakieś samurajskie katana



Uwagi:
Mac Abra: Dla tych co pokochali Shoguna, azda obowiązkowa. Ha! Smuggler: nie mogę na pomoc kąm kąde... Jedi: Jeszcze nie grajcie w Shoguna, to powinno się poprawić rytualne seppuku. Najlepiej pod węz z śniegiem. Yasu: Już pędzą! Eld: Z tą co takiego twoje oczy zosłana nabite na kolumny ogień! Czarny Iwan: Che che! Szaszyki c' się marzą, głodomożel! McDrive: Hm, szaszki z sushi i suši-yaki - bbee...
Yasu: Już pędzą!



► Starfleet Command: Orion Pirates

► **Gatunek:** RTS/symulacja/space shooter **Ocena:** 5+ **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator **Grafiśmy na:** C 600, 256 MB RAM, GeForce MX 400 **...i:** jakieś 18 km na sekundę... czyli szybko i sprawne



Uwagi:
Mac Abra: Ja j.ż s'ę gub w lach wszystkich grach w świecie ST. W każdym razie znów wygląda to nieco homewreckerowsko... Yasu: Hm... może wychodzą z założenia, że dobrze szermierzy dżupa, kiedy wrogów kupa. Zrobią tych gier ty a' stwierdz, że ST jest de best. Qn'ik: Kiedy wszyscy wiedzą, że żaden Picard nie zastąpi poczciwego Yoda Eld: Niechcale twoje wino zmieni się w wino - będzie znacznie wesołe! McDrive: Niech cala woda zmieni się w wino - będzie znacznie wesołe!



► Staropia

► **Gatunek:** sim **Ocena:** 9+ **Wymagania minimalne:** P 300, 64 MB RAM, akcelerator **Grafiśmy na:** C 366, 256 MB RAM, TNT 2 **...i:** nie mieliem powodów do narzekania

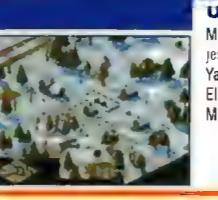


Uwagi:
Mac Abra: Niedozwolone, ale... bardzo la ne... Ugly Joe: Jedenak na początku może sprawić problemy. Trzeba czasu, by j. po utr. Smuggler: Ta polem odpłaca z nawiązką... Jedi: I podwiązka... Yasu: Jakoś tam dziwnie... torusowato... Eld: Dady e! Fifi! Sorrey! Świeże rel kw! Świeże odpusty! Jaszczurki! Na patyku! McDrive: To ja poproszę relikwie świętej ligi na patyku



► Sudden Strike Forever

► **Gatunek:** RTS **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** PII 300, 128 MB RAM **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM **...i:** w porządku, w porządku



Uwagi:
Mac Abra: Raczej tylko dla maniaków Sudden Strike'a. Nie dla tego, że zła, a że poziom trudności jest zdrobno przejęty. Yasu: Ja tam wóle Britney Forever... Eld: Bogowie przychodzą odchodzią, a Żółw wciąż s'ę rusza. Żółw Się Rusza! McDrive: Oby tylko nie za szybko bo słonie pospadają!



► Vietnam 2: Black Ops

► **Gatunek:** FPP **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 **Grafiśmy na:** C 433, 256 MB RAM Riva 2 **...i:** znośne

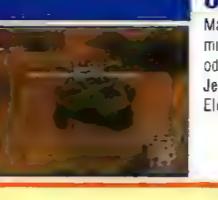


Uwagi:
Mac Abra: To regularny Gry FPP osadzone w Wietnamie okazują się totalną porażką. A szkoda Jedi: Tak jak ta cała wojna, leż mi coś nowego. RavenClaw: Przez taki grę zabiegły wokalistka Grunge grupy... P Yasu: Podobno część dwunasta ma być przetłomem. Nie w adomo ty ko w czym Eld: X. Czy coś w tym rozdaju. A może roche jogurt? Cena specjalna. Na patyku Qn'ik: A, a pamiętam mod do Duke'a o wojnie w Wietnamie - nawet dalo się grać Smuggler: Daj spokój, też była złośna...
Yasu: A to jest Vietnam 2: Black Ops!



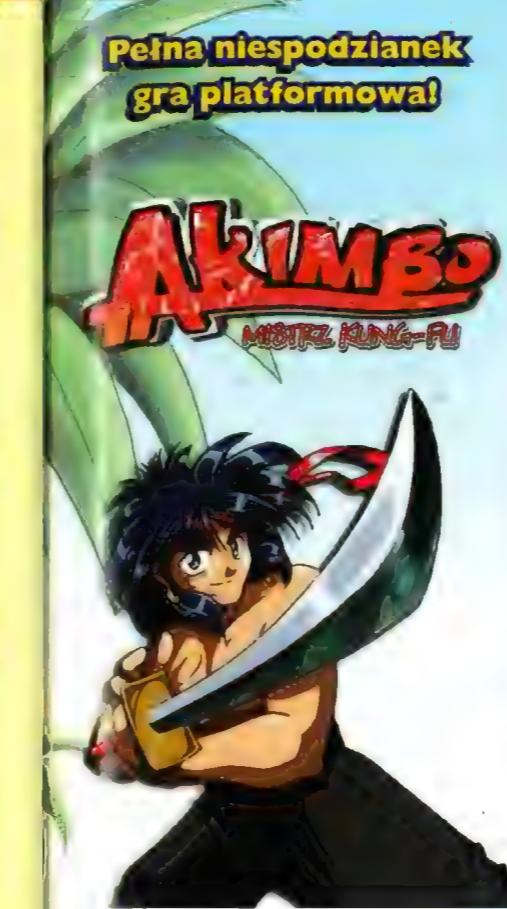
► Z: Steel Soldiers PL

► **Gatunek:** RTS 3D **Ocena:** 9 (za dodatkową) **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 **Grafiśmy na:** AMD 800, 256 RAM, GF2 **...i:** w porządku



Uwagi:
Mac Abra: C eszy mnie, że jakość spolszczeń odczuwalnie rośnie dosłownie z miesiąca na miesiąc. Tu mamy dobry przykład na to, że i głosy można nieźle dobrac i humor... mimo, że od czasu... Jedi: A ponadto zwazem, że należy uwolnić stoniu... Eld: I raz, jeszcze. W końcu Bóg Om przemówił do Brithy, którego wybrał

ZNANI BOHATEROWIE - DOSKONALA ZABAWA!



Pełna niespodzianek gra platformowa!

AKIMBO
MIST OF KUNG-FU

Główna bohaterka telewizyjnej dobranocki w niesamowitych przygodach na dnie oceanu!

Tęczowa rybka
Księżniczka podwodnych głębin



**W roli Tęczowej Rybki
Joanna Prykowska**

Głęboko na dnie oceanu żyła pewna rybka. Była ona wyjątkowa, jej łuski mienią się we wszystkich kolorach tęczy. Inne rybki uwielbiały ją i nazywali Tęczową Rybką. Pewnej nocy, gdy ocean był uśpiony, trzy kraby na rozkaz swojego szefa Krak Krak zakończyły się do niej i porwaly jej piękne łuski. Tęczowa Rybka próbuje je odzyskać, ale potrzebuje Twojej pomocy. Czeka na Was wiele przygód i niespodzianek które kryją się w morskich głębinach.



Szybka i zakręcona trójwymiarowa gra zręcznościowa



**A CO OZNACZA
TO RW TYTULE?**

Rezonans? Rezonans? Ryzyko? Rzepak?... a może Rzepak dla tych, którzy nie potrafią wytrzymać tempa?
Trójwymiarowy i bajecznie kolorowy świat w którym Sonic biega, skacze, odbiija się od spręzyn i dostaje "speeda" na dopalających polach. Trzy tryby gry: Grand Prix, Time Attack oraz Multiplayer, dostarczą dużych emocji wszystkim wielbicielom Sonic'a.



WYPRZEDAŻ
WYSYŁKOWA:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
(062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

Maximum Sports Extreme

Qn'ik

■ Sportach ekstremalnych wielu słyszało, bardzo niewielu spróbowało, a zdecydowana większość lubi je... oglądać. Są one bowiem niezwykle efektowne, ale jednocześnie bardzo niebezpieczne - a ludzie uwielbiają patrzeć, jak inni narządzają życie. Niektórzy nawet z chęcią by spróbowali, zachęceni statystykami (wiecie, że podobno skakanie na bungee jest bezpieczniejsze niż latanie samolotem?!), ale z różnych przyczyn podjąć się tego nie mogą.



■ Takich ludzi potrafi zrozumieć. Ja tam, na przykład, z radością poataśmy na lotni pomiędzy ostrymi krawędziami górkami, ale przeszkadza mi w tym tylko brak owojów gó i lotni. To właśnie dla mnie - i dla wielu podobnych sportowców ekstremalnych, teoretyków - przeznaczona jest gra ze stajni Infogrames. Myśl, że wielu osobom, po zapoznaniu się z nią, już co końca życia odczeka się sportów trudniejszych aniżeli "skok na dół po piwo bez użycia liny", a to ze względu na to, że człowiek podświadomy myśli podczas gry, ile to razy by w normalnym życiu zginął w podobnych sytuacjach...

Maximum Sports Extreme proponuje nam kilka dyscyplin, choć niekonicznie do wyboru. Niestety, o ile chcemy się wyjść poza trening, trzeba być wystarczająco dobrym w każdej z nich - ja całkowicie odpadłem na lotni holowanej przez samolot (sterowanie nią to delikatnie mówiąc, przesada!). Przyzwyczajony do rzęcznościowych samolocików które zawsze lciały na dół, gdy e.o. to poprosiłem, nie mogłem się łatwo przyzwyczaić do czegoś, co lata nie tak, jakbym chciał, ale tak, jak się jej podoba. Poza speedglidinqiem (czyli wspomnianej nieszczesnej lotni) można jeszcze sprawdzić się w wysokości zadania, ostatnio podobne odczucie prędkości mialem przy Star Wars: Racer. Polecam szczególnie jazdę rowerem górkim przy "spadaniu" po pięknym stoku adrenalina skacze do naprawdę wysokich poziomów - brak tylko wiatru we włosach i twardego siodełka zamiast fotela. :)

■ Myśl, że wielu osobom po zapoznaniu się z tą grą już do końca życia odczeka się sportów trudniejszych aniżeli "skok na dół po piwo bez użycia liny", a to ze względu na fakt, że człowiek podświadomy myśli podczas gry, ile to razy by w normalnym życiu zginął w podobnych sytuacjach.

■ malnych i nie mam zielonego pojęcia, jak się to fachowo nazywa, przez autorów gry określone jest jako ATV) i dwóch pozostałych, w których nie miałem szczećia się sprawdzić, a to ze względu na to, że nie są one od razu dostępne - a utknąłem na lotni. Te dyscypliny to bungee i skoki

GATUNEK: Sport



stu lat. Zresztą przypominają nieco "wielkie" skandynawskie gwiazdy - A-teens. Tropię się niezbyt te małe ouzki - jak z reklamy toników dla młodzieży - pasują do tak morderczych zadań, które wymagają naprawdę ogromnej tężyczny fizycznej - nieco również psują klimat. Nie ma się jednak co zbytnio czepiać, zbyt często oglądać 'ch faciat nie będziemy.

Inną denerwującą wadą jest sterowanie. Postacią kierujemy za pomocą czterech przycisków kierunkowych - czterech specjalnych - o ile w przypadku np. snowboardu sprawdza się to dosyć dobrze, to w mojej "ukochanej" lotni już bardzo słabo - niezwykle trudno jest wyładować tam, gdzie się powinno. Skoro już wciąż powiększam swoją listę żałob w kolejne fakty, dorzuć do tego jeszcze awaryjność. Nie wiem, czego to wini mojego egzemplarza, ale gra po każdym zdefiniowaniu przeze mnie klawiszy wychodziła do Windows (na szczęście zachowując ustawienia). Zdarzało się również nieraz zawieść w najmniej oczekiwanych momencjach. Szkoda, widać, że autorzy nie popracowali nad nią odpowiednio dłużej, zoptimizowanie kodu mogłoby zupełnie zmienić wrażenia wyniesione z gry.

Jestem już w ponad połowie recenzji, a jeszcze nie napisałem o tym, jak wygląda sama gra. Mamy cztery tryby: mistrzostwa (try poziomy trudności, oczywiście wyżej dostępne dopiero po przejściu niższych), pojedynczy wybór g., jazda na czas i trening. We wszystkich, poza treningiem, przypadkach jedną trasę pokonujemy w x-boju (gdzie x jest liczbą od 3 do 4). Przykładowo na początku każdej trasy wsiadamy na snowboard (również po piasku!), lecimy na złamanie karku przez checkpoiny (co istotne - nie mamy jasno ułożonej trasy, można śmiało eksperymentować z wszelkimi skrótkami, pamiętając tylko o tym, żeby nie omijać checkpoynów, których położenie wskazuje cały czas strzałka na dole ekranu), zeskakujemy ze snowboardu, by polecić na lotni: by potem... i tak dalej. Niewątpliwie zmusza to gracza do większej uwagi i sprawia, że gra jest ciekawsza, ale dla mnie największą wadą był brak możliwości skonfigurowania samemu, czym się chce pokonać kolejne etapy trasy - bo niestety nie ma możliwości ominienia latań.

Ostatnią rzeczą, o której chcę napisać, jest udźwiękowienie. Głos komentatora nie drażni, w przeciwieństwie do tego, co mówią postaci po wyborze. Może jestem dziwny, ale słodki, dziecięcy, dziewczęcy głosik mówiący "cool" wydaje mi się cokolwiek infantylny i nijak nie pasuje do tematyki. Nicco lepiej jest z muzyką, znaczy - w ogóle jej nie ma (jeszcze by byli A-teens - trzeba więc się cieszyć); ale za to warkot silnika, szum wiatru i przerzutki (tak!) w rowerze brzmią, jak należy - innych dźwięków w tej grze nie potrzeba.

Mam spory kłopot z ocenieniem MSE. Z jednej strony, gra jest nowatorska i efektowna, miło sobie w nią od czasu do czasu pogrąźć, z drugiej zaś ma mnóstwo mniejszych lub większych niedoróbek, które co najmniej utrudniają rozrywkę, a niekiedy wręcz psują radość z gry.

Dlatego też, jako że nie wierzę, żeby przecienny gracz miał w domu Pentium4 z GeForce drugiej generacji, nie mogę Maximum Sports Extreme przyznać więcej niż uczciwą szóstkę z plusem. A szkoda, bo zapowiadała się bardzo dobrze.



■ Producent: Vision Park ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.visionpark.se
■ Wymagania: P2 300, 32 RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

■ Jedna grafika ■ poczucie rędu ■ dźwięk
■ REALNE WYMAGANIA! ■ awaryjność ■ udzielenie sterowania ■ trochę za wygórowane poziom trudności

6+

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

recenzje

solucje

forum

Prowadzimy także sprzedaż Hurtowa.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail:em: hurt@timsoft.pl

■ Sklep internetowy TimSoft - Microsoft Internet Explorer

Edycja Wskaźnik Ustawione Narzędzia Pomoc

Adres: <http://www.timsoft.pl> Przed:

■ INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C 1358643

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft! Prezent do każdego zamówienia. SPRAWOZDANIE Arcanum PL - zapowiedź 2001-09-23 09:00:02

■ 1 Bilety Wizyty cz.3 Hestona EEE Kedward PL 24.09.2001 2 Cersera PL 24.09.2001 3 COLIN MORI RALLY 24.09.2001 4 Kremki Czarnego Kiełtyka PL 24.09.2001 5 Diablek 2 Edycja Kocica Tystojedza 28.09.2001 6 Worms Armageddon 28.09.2001 7 Panzer General 3D: Scorched Earth 28.09.2001 8 Baldurs Gate-Złota Edycja PL 28.09.2001 9 Worms World Party PL 28.09.2001

■ Kolekcjonery gry + strategie 5 rdo + hantele Zobacz też: gry opis + recenzje graczy (2) + kody do gry (4) + albumy WWW (4) + gry do pobrania (1) + gry do pobrania (2) + European Wars: Cossacks II to historyczna gra strategia oparta na wydarzeniach z przełomu XVI-XVII wieku dworskiej Europy. To czas, kiedy narody i społeczności tworzyły się i ginęły, złożo zamieniano się armie, a nieniszczące się wojny latały oceany armii i gwiazdzących nad nimi potoków. Cena: 125.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

Cossacks: European Wars PL (Kozacy) W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ Kolekcjonery gry + strategie 5 rdo + hantele Zobacz też: gry opis + recenzje graczy (2) + kody do gry (4) + albumy WWW (4) + gry do pobrania (1) + gry do pobrania (2) + European Wars: Cossacks II to historyczna gra strategia oparta na wydarzeniach z przełomu XVI-XVII wieku dworskiej Europy. To czas, kiedy narody i społeczności tworzyły się i ginęły, złożo zamieniano się armie, a nieniszczące się wojny latały oceany armii i gwiazdzących nad nimi potoków. Cena: 125.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 10.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 11.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 12.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 13.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 14.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 15.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 16.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 17.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 18.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 19.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 20.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 21.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 22.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 23.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 24.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 25.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 26.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 27.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 28.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 29.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 30.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 31.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 32.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 33.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 34.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 35.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 36.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 37.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 38.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 39.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 40.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 41.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 42.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 43.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 44.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 45.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 46.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 47.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 48.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 49.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 50.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 51.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 52.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 53.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 54.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 55.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 56.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 57.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 58.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 59.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 60.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 61.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 62.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

■ 63.00 zł. W sprzedaży od 2001-09-16 Zamówiam

Sudden Strike Forever

Pepin Krootki

Jaką grą okazał się Sudden Strike, wszyscy wiemy. Swego czasu ta niesłychanie ładna graficznie i niespotykane trudna strategia narobiła tyle szumu, że każdemu zapalonemu graczowi przynajmniej obila się o uszy. Podczas instalowania dodatku o wymownym tytule "Sudden Strike Forever" zastanawiałem się, czy rzeczywiście zostanę przy tej grze na zawsze...

Jak to zwykle przy tego typu rozszerzeniach bywa, wymagane jest posiadanie podstawowej wersji gry. Bez obaw, aby zacząć grać w nowe kampanie, wcale nie trzeba ukończyć poprzednich. Zresztą to byłoby co najmniej problematyczne... Na szczęście autorzy zorientowali się już, że zbyt wysoko ustawiają graczom poprzeczkę. Dlatego w SSF przed rozpoczęciem kampanii możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności. Na niewiele się to jednak zdaje, bo nawet na 'easy' jest pieknie trudno. Niefatwo w to uwierzyć, ale nowe misje są jeszcze trudniejsze niż w pierwszej części. Już pierwsze starcia w każdej z czterech nowych kampanii stanowią wyzwanie na kilkanaście, jeśli nie kilkadziesiąt godzin.

Chwileczkę... O ile pamiętam, wcześniej były tylko trzy kampanie. Skąd czwarta? Ato stąd, że poprzednio hurtem potraktowani alianci występują teraz osobno jako jankesi i "fajfokli". Pojawienie się tych ostatnich idzie w parze z dodaniem nowego teatru działań - Afryki Północnej. No proszę, niedawno przy recenzowaniu "Panzer Campaigns 4 Tobruk '41" wyraziłem nadzieję zagrania w jakąś przyjemniejszą strategię o I wojnie w Afryce i nawet w nie przypuszczam, że trafi się tak szybko! Ale to wciąż jeszcze nie to co tygrys (także królewski lubią najbardziej). Samej rozgrywce nadal bliżej do RTS niż prawdziwej strategii. W panującym na polu bitwy zamęcie chwilami mamy wrażenie, że gra sprawdza się wyłącznie do wydawania kłę



Dodatek ten dostarcza niemal tyle zabawy, co frustracji. Niefatwo w to uwierzyć, ale nowe misje są jeszcze trudniejsze niż w pierwszej części.

Co nowego?

- 4 kampanie
- 7 misji singiel
- 20 misji multiplayerowych
- 30 rodzajów nowych jednostek (ponad 30)

iącej się na ekranie masie jednostek rozkazów "wpierw" i "nazad". Bardziej szczegółowe dowodzenie jest praktyczne i niemożliwe, więc jedyne, co pozostało, to jak najlepiej ustawić własne oddziały i modlić się, by wytrzymały nieprzyjacielską nawagę. Potem i tak wszelkie plany biorą w leb...

Weźmy na przykład pierwszą z orzegu misję po stronie Anglików. Kilkańście razy od nowa budowalem w niej linię obronną, a gdy w

GATUNEK: RTS

większy od zasięgu wzroku obsługa. Najbardziej razi to na płaskiej pustyni, gdzie normalnie prawdziwi czołgiści dostrzegliby wroga na długo przed tym, zanim mogliby do niego otworzyć skuteczny ogień. Może w ten sposób autorzy próbowały wymusić, aby przed czołgami posuwała się piechota (tak jak to przeważnie było w rzeczywistości)? Mniejsza o powody, ważne, że na otwartej przestrzeni, gdy wybili nam piechotę, czołgi stają się bezużyteczne (absurd). Albo inny kwiatek: jak tu się nie śmiać, widząc Królewskiego Tygrysa piechotowicie omija, acego każdą rachiticzną brzózkę, miast po prostu ją taranować... Czepiam się - powiecie. W wersji poostawowej nawet nie zwróciłbym na to uwagi, ale od czego ucha są dodatki?

Autentycznie wkurza, że na początku każdej misji oddziały są porozmieszczone dość przypadkowo - porozrzucane w małych grupkach niezdolnych do stawienia przeciwnikowi skutecznego oporu. Trzeba praktycznie od zera budować linię obrony, co jest bardzo czasochłonne... Miałem nadzieję, że dodatek rozwiąże ten problem, na wzór niedościgłonego Close Combat.

Dość już marudzenia, pora wrócić do konkrety. W wersji "Forever" znajdziemy około trzydziestu nowych jednostek. Najwięcej jest ich - naturalną koleją rzeczy - u Brytyjczyków, którzy dopiero nie stanowili osobnej strony konfliktu, tako że "fajfokli" pojawiają się przy okazji nowej pustynnej kampanii, ich oddziały mają odpowiedni brązowo-oliwkowy kamuflaż. Wyjątkiem są snajperzy, którzy paradygmatycznie pojawiają się na piaskach w ciemnozielonych mundurach, z przyczepionymi do hełmów zielonymi gałązkami. Ależ odwadne skurzybyki! I jakie zmyślnie! Niemcy dysponują teraz skuteczniejszą, podrasowaną piechotą, uzbrojoną w zabójcze granaty. Każdy, uda się jej podejść odpowiednio blisko, żaden dom, budynek czy samotny czołg się nie stanie. Armia Czerwona ma nowe importowane pojazdy (na mocy umowy Lend-Lease), a jednak twórcy obiatają o uszy historią! Ja tam decydujące wole, gdy coś jest "dobре, bo radzieckie". Takim typowo lokalnym akcentem jest siejąca postrach elitarnej piechota w niebieskich mundurach, czyli "NKWD" fakt faktem, że tych to bali się wszyscy, nie tylko Niemcy...) Nowością są też sanitariusze, ciężni leczą rannych w wądrówkach polowych (dotychczas odbywało się to w ciężarówkach). Najbardziej przydaje się chyba generał, który dzięki lornetce potrafi obserwować znacznie oddalone obszary szczególnie skuteczny w tandemie z artylerią i snajperami. Niezastąpione wydają też nowe ekipy inżynierowo-sapatorskie, zdolne naprawiać zniszczone mosty. Wprowadzając budowniczych bez trudu wyprzeżają ślimaki, ale unikamy sytuacji, gdy wrzaz zniszczeniem mostu raciliśmy jedyną szansę przedostania się na drugą stronę rzeki.

Co wydawało się, że gra niczym już minie nie zaskoczy, odkrytem edytorem. Pozałatwko sądziłem, że umożliwia on jedynie tworzenie map do gry wieloosobowej, jak się miało okazać, czekała na mnie niespodzianka. Za pomocą stosunkowo prostego w obsłudze edytora można bowiem wykreować pojedynczą misję lub nawet kampanię (i to z briefingiem i wszelkimi bajerkami!). Miłośnicy lotnictwa, pragnący mądrzyć wroga nalotami dywanowymi, będą wreszcie mogli rozwinać skrzydła. Tutaj można określić nawet dystans, jaki dzieli pole walki od najbliższego lotniska (determinuje to opóźnienie), z jakim prylatują maszyny, i czas, jaki mogą pozostać nad celami! Jako ciekawostkę podam, że w edytorze napotkałem... A oarsmy! Jakiż żart? Czy może zapowiedź kolejnych Sudden Strike'ów, ale już we współczesnych realiach? W każdym razie warto eksperymentować.

Edytor w SSF jest dobrym pomysłem. Szczególnie, że jest bardzo przyjazny w obsłudze i ma wiele możliwości.



W przypadku podstawowej wersji "SS", przyjemność z gry osiągała wyśrubowany poziom trudności, jednak rekompensowała to oszalmająca grafika. W przypadku "SS Forever" grafika troszkę już się opatrzyła, a poziom trudności wzrósł niebotycznie. Wnioski? Dodatek ten dostarcza niemal tyle zabawy, co frustracji... Dlatego przeznaczony jest raczej dla absolutnych fanych tej gry. Pozostali powinni zastanowić się, czy nie lepiej pozostawić w pamięci małe wspomnienia dotyczące Sudden Strike'a. Okazało się, że "forever" w tytule jest w pełni uzasadnione. Zaletą ostrożności, bo jak ktoś się zaprze i zadekluje, że nie wstanie od monitora, zanim nie skończy przynajmniej jednej kampanii, to... Jeśli nawet mu się uda (zakładam, że pokarm otrzymywały będzie w kroplówce), to kiedy wrzeszec odwróci się od gry i poczapie do łazienki, w lustrze może zobaczyć twarz starca.

PS Jak nie chcecie przejść gry, a tylko troszkę sobie pograć - dodajcie do oceny ze dwa punkty... Byle tylko cena była przystępna.

6+

Producent: CDV i reglow ■ Dystybutory: M Group ■ Internet: www.SuddenStrike.de, www.cdv.de ■ Wymagania: P1 300 128 MB RAM ■ Akcelerator: nie

■ Wielkie grafiki, ■ Nowe jednostki, ■ Pustynny rejon działań ■ Nowa strona konfliktu Brytyjczycy

■ Zdecydowanie za trudne, ■ Nadal jest to chwilami tylko bezdroża naparzka, ■ Ale to już było... ■ I mam nadzieję, że nie wróci w ecej...

INFO



GATUNEK: Lemingopodobna

umiejętności, które należy odpowiednio wykorzystać. Niektóre blokują przejście innym, inne robią ze swojej szyi most nad przepaścią, jeszcze inne potrafią kopąć w ziemi. I my, sterując każdym z nich z osobna, zachodzimy w głowę, jak tu najszybciej przetransportować je do bezpiecznego domu.



Qn'ik

recenzora i powraca. Myślisz, że mówię tu o tematyce recenzowanej gry? Wpadł chodziło mi o jej poziom...

Iezon ogórkowy w pełni. W redakcji słyszać tylko szum nowego gameboya, którym zahwyciła się Czarny Iwan. Eld jest uśmiechnięty (my też nie możemy uwierzyć, ale bez obaw - przejdzie mu), bo dziwnym zrządzeniem opatrzości się zaczęła działać. A ja, po wielu prośbach i groźbach, zmusiłem MacAbre do zajęcia w przepastną otchłań jego szuflady i wyciągnięcia mi czegoś do recenzji. No to mamo za swoje. Kolejny remake Lemingów ale żeby nie było plagiatu, tym razem z dinozaurami w roli głównej. Pasuje to do stereotypu wielkiego jak góra gada z mózgiem wielkości orzecha włoskiego.

Idea gry polega na tym, żeby biedne małe dinozaury doprowadzić do mamy (tatusia?). Jak się można domyślić, biedne małe dinozaury dopiero co wykluły się z jajek i prezentują ją lemingowską inteligencję. Objawia się to tym, że po prostu idą przed siebie - jeśli natrafią na przeszkodę, zatrzymują się i wracają; jeśli na urwisko - z uśmiechem na ustach, jakiego nie powyższyłyby się najlepszy weteran - kamikaze, wskakując weń. Jaka jest w tym rola gracza? Jak nietrudno się domyślić, trzeba te, za przeproszeniem, imbocy, jakś uratować od mamej śmierci. Na szczęście maluchy mają pewne

Gra ma trzy poziomy trudności, które różnią się tym, że w najniższym nie mamy ograniczenia czasowego i nie trzeba ratować wszystkich dinozaurów. I tu objawia się pierwsza duża wada gry. Dinosaur'Us niewątpliwie przeznaczony jest dla dzieci. W czym problem? Niestety uczy je też machiawelizmu: często nie ma możliwości uratowania wszystkich dinozaurów - trzeba zatem poświęcić większość z nich, żeby jeden mógł przejść. Edukacyjność takiego rozwiązania pozostawiam do roztrząsania psychologom, ja tu tylko sprawiam.

Największą wadą remake'u Lemingów jest jednak to, że cała gra, składająca się z 30 etapów, kończy się wtedy, kiedy w innych kończy się trening. Jest totally prosta i w ogóle nierozbudowana - a wielka szkoda, bo gdyby ilość rodzajów dinozaurów była większa, to rozgrywka mogłaby nawet stanowić jakąś rozrywkę, a tak? Cóż, początkowe dziesięć etapów gracza może przejść niemal za pierwszym podejściem - i to niezależnie od tego, czy ma limit czasowy, czy nie. Czara goryczy dopełniana jest przez muzykę. Składa się ze stałego powtarzającego się motywów - po kilku minutach słuchania żąda mordu była we mnie tak wielka, że o mało celowo nie pozabijałem wszystkich dinozaurów. No dobrze, przeszadzam - ale pamiętajcie, żeby zaraz po uruchomieniu Dinosaura od razu wyłączyć dźwięk, gra tylko na tym zysku.

Ostatnią wadą gry jest jej grafika. Prosta i statyczna - to słowa, które najlepiej ją charakteryzują. Co prawda nie drażni, ale nie jest niczym, na czym warto odbić się dalej. Jedynie artworki na statycznych planszach prezentują bardzo wysoki poziom.

Czy czas psocię, a wypadałoby napisać, dlaczego dałem Dinosaurusowi aż "trójkę"? Nie jest trudno zrobić własny, wymyślony etap - do tego wystarczy najwykłeszy Paint. Zaleta ta jest jednak niewielka, goź wszystko, co da się wyciągnąć z tej gry, autorzy już umieścili na swoich planszach - więc nowe pomysły są skazane na wtórność. Nie znalazłem możliwości utworzenia swojego dinozaura - a szkoda, bo gra mogłaby się przerodzić w coś, co stanowiłoby pewne pole walki dla graczy internetowych. A skoro o sieci mowa - o dziwo, w grze jest opcja multiplayer. Chętnego do gry w redakcji nie znalazłem, co mnie szczególnie nie dziwi, jednak wiem tylko, że tryb multi dostępny jest dla dwóch graczy przy jednym komputerze, na tzw. splitscreenie...

Recenzję czas podsumować: jako prezent dla kogoś, kogo się nie lubi: jak znalazłeś?

3

INFO

Producent: Light&Shadow ■ Dystrybutor: Light&Shadow ■ Internet: www.jsp.com.com ■ Wymagania: P200, 32 RAM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: zartjece!

■ hmm... ■ na pewno jakiś jest... ■ ...chociaż niekoniecznie w em, ale ■ można zająć tym dziecko na kilka minut? ■ za krótkie ■ za łatwa ■ mało rozbudowana ■ kosztarny dźwięk ■ grafika sprzed klk. at

Osoba, która ukończy grę jako pierwsza otrzyma główną nagrodę w wysokości

10 000 złotych!

Odnajdź sto skradzionych monet
a zdobędziesz 10.000 złotych!
Szczegóły: www.lemon-interactive.pl
Poszukiwania rozpoczną się już w październiku!

SPRZEDAŻ WYSŁKOWA
SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 666 19 88

Wydawca dystrybutor w Polsce
Lemon
www.lemon-interactive.pl

Persian Wars

GATUNEK: RTS

R. Cox

W imię Allacha Litościwego i Miłosiernego Chwała Allachowi władcę światów, bogosławieństwo i pokój panu proroków, panu naszemu i oplekunowi, Muhhammadowi i jego rodowi. Niech to bogosławieństwo i pokój trwały nieprzerwanie aż po dzień sądu.

Oto żywoty przodków stają się pouczeniem dla potomnych, ażeby człowiek, poznawszy przypadki, które stały się udziałem innych, wziął je pod rozwagę, ażeby zgłębiwszy dzieje wcześniejszych pokoleń i to, co je spotkało, trzymał się w ryzach. Chwała temu, który sprawił, że dzieje przodków są dla późniejszych pokoleń przykładem! Z takich to nauk składają się opowieści zwane 'Tysiąc nocy i jedna', ze wszystkimi swymi osobliwościami i przykładami.'

Pozwólcie wytlumaczyć sobie ten specyficzny cytaty rozpoczynający recenzję. Nie oznacza on bynajmniej, że autor jest muzułmaninem i wykorzystuje to w 100% neutralne religijne czasopismo, by naprawić niewiernych na wiarę w Allacha. Wstęp zaczerpnięty z 'Księgi Tysiąca i Jednej Nocy' pozostaje w ścisłym związku z nową produkcją Cryo Interactive - Persian Wars, której fabuła oparta została w całości na niektórych baśniach arabskich znanych nam z tej jakże ciekowej literatury.

Zanim jednak zagłębiimy się w fantastyczny świat pustyni, warto przypomnieć Kronikę Czarnego Księcia, do których to można porównać Persian Wars. W tym przypadku identyczne jest założenie gry, która jest w istocie bardzo specyficzna strategią czasu rzeczywistego, aczkolwiek w porównaniu do poprzednich poczynień je ją mniejsza "masowość" rozgrywki - jest ona tu znacznie bardziej wielowatkowa i w rzeczy samej mniej linienna.

Analogicznie jak w poprzednich produkcjach Cryo wcielamy się w postać bohatera, którego losami kierować będziemy już do końca rozgrywki. Tak jak w Kronikach Czarnego Księcia "stawiliśmy się" Wismerhem, tak tutaj przypada nam w udziałzie postać legendarnego Sindbada.

Sindbad wieczny podróżnik pojawia się w Persji w bardzo niespokojnych czasach.

Allach tak pokierował jego losami, że przypadło mu w udziale odnalezienie pierścienia Króla Salomona, który dostaając się w niepowolane ręce może sprowadzić (niech Allach ma nas w swojej opiece) zagładę na cały cywilizowany świat. Wyrusza więc Sindbad na poszukiwanie, a towarzyszem jego podróży jest na poczatku jedynie osioł, który obłożony zapasami wiernie drepce za swym panem (wbrew temu, co o osłach wiadomo).

Nie jest to wyłącznie opowiedziana dla zasady historyka, będąca uzasadnieniem dla prowadzonej na ekranie masakry, w której najważniejszą rzeczą jest produkcja jak największej ilości oddziałów, posypanych następnie na mnożące się w zatrważającym tempie jednostki wroga. Pozostawia się graczowi w ramach fabuły masę możliwości - zarówno w pomniejszych starciach, jak i w przełomowych

momentach gry. Autorzy, jak się wydaje, nie tylko oparli tarcę gry na opowieściach z "Tysiąca i Jednej Nocy", ale także doskonale oddali ich klimat poprzez wprowadzenie innych bohaterów o specyficznych cechach charakteru i co za tym idzie - zachowaniach. Ponadto mamy tu możliwość prowadzenia dialogów z własnymi oddziałami za pomocą okna dialogowego, w którym przed każdym poważniejszym wydarzeniem pojawiają się sugestie podkomendnych, jak i żądania wroga. W każdym przypadku jest do wyboru kilka odpowiedzi, które pozwalają na określenie, jakim bohaterem chcemy uczyć Sindbada. Może być on wspaniały i odważny, może być przekupnym zdrajca lub lawirantem, a nawet srogim tyranem.

Gama dostępnych odpowiedzi jest naprawdę duża i co najważniejsze, nie ma jednej właściwej, która prowadzi do celu. Tu odczuć znaczną różnicę w stosunku do Kronik Czarnego Księcia, gdzie wybór złej (najczęściej brutalnej lub buntnej) odpowiedzi kończy się przegrana. Tym razem każda odpowiedź jest dobra - w tym sensie, że gracz może zachować się w dowolny sposób, a jeżeli poradzi sobie z trudnościami wynikającymi z danego zachowania, gra toczy się dalej, jednak z uwzględnieniem zasad: "jak sobie pośpieszysz, tak się wyśpisz". Praktycznie nie ma w grze momentu bez znaczenia, na każdym kroku stajemy na rozdrożu trudnych wyborów, które determinują dalszy obraz zabawy. Dzięki temu można Persian Wars ukończyć na wiele sposobów, czyli każdemu wedle życzenia.

Autorzy zrezygnowali z podziału znanego z Kronik, gdzie mieliśmy cztery kampanie, w pewnym sensie zintegrowane, a jednak de facto zupełnie ze sobą niezwiązane. Wybór jednej z nich był równoznaczny z wyborem jednej z czterech stron konfliktu, która dążyła do zniszczenia pozostałych. Nawet jeżeli przejście do zniszczenia we według scenariusza sojuszu, to w koncowym rozrachunku tak Wismerhill zasiadał na cesarskim tronie, mordując swego dawnego prawowitego władcę lub bezczelnego usurpatora.

Doskonale oddany klimat i dopracowanie szczegółów technicznych zapewniają naprawdę doskonałą zabawę. Cała gra przesycona jest humorem zarówno wizualnym, jak i językowym.

W Persian Wars mamy do czynienia z jedną wielką kampanią pomiędzy jak opowieść, którą można opowiedzieć na wiele sposobów. Sprawa dotyczy wspomnianego już pierścienia Salomona, a przebieg poszukiwań, jak i samo zakończenie mogły być różne. W pewnym sensie nasze wybory dokonywane w trakcie gry, jak i "ulubiony mode" bohatera tworzą pewną legende. Przeplatanie się wątków i ciągły ogiczy pomiedzy poszczególnymi wydarzeniami w pełni oddaje klimat, jakim przesycona jest "Księga Tysiąca i Jednej Nocy".

Przewrotność ludzi, przekupstwo, żądza władzy, uwodzenie cudzych kobiet, w no leżące się strumieniami, a nad wszystko dziny, dzinnie, ślimurki, latające dywany. Naprawdę niezła awantura. Nieradko mamy możliwość zdradzić własne oddziały (co w niektórych przypadkach naprawcę się opłaca), ale również często nie pozostają one nam dłużej. Decyzja spryczna z kodeksem honorowym Beduinów powoduje ich dezercję, a nawet bunt, z którego Sindbadowi ciężko jest wyjść cało.

W grze nie tylko postacie są aktywne. Każda lokacja zawiera aktywne artefakty, których życie przez naszą postać zdeterminuje sposób jej przeszłości. Łącznie daje to około dwustu zdarzeń, które mogą, ale nie

muszą zaistnieć. Lokacje, oferując różnorakie możliwości zachowania, pełne są jakże charakterystycznych dla Bliskiego Wschodu magicznych przedmiotów, bonusów, a nad wszystko darów przeznaczenia. Dzięki nim możemy podnieść poziom doświadczenia naszych oddziałów, przywołać Dżina, Dłoń Gniewu lub innestworzenie Allacha zamieszkające ruiny starożytne miasta lub oazę. Zawsze warto korzystać z takich prezencików, gdyż bardzo często ułatwiają one pokonanie przeciwnika, a nawet są do tego niezbędne. Zrądzanie losu nie zawsze ma dla nas pozytywne skutki, jako że bonus może okazać się trucizną lub masą wrogo usposobionych starożytnych. Ale kto nie ryzykuje, ten nie ma. Każda sytuacja ma wiele rozwiązań, więc decyduje sami. Bardzo często moje decyzje powodowały dezercję podkomendnych - co najważniejsze: nie było to równoznaczne z



końcem gry. Zaskakiwało mnie tylko to, jak mam zdobyć dobrze bronioną twierdzę w pojedynkę, dysponując tylko moim wiernym jambią i dość nędznymi zakłami. Moje wątpliwości rozwiązały się szybko, gdy dokładnie zwiedziłem aktuálną lokację, natykając na jej drodze, przykładowo, trzy lewujące szable i kilka bonusów, podnoszących zdolności bojowe Sindbada. Wszystko w takich sytuacjach zależy od tego, gdzie się znajdujemy, kogo natykamy na swojej drodze i jak to zdolamy wykorzystać.

Większość akcji toczy się na pustyni, nie przecze, że pełnej pięknych oaz, większość lokacji jednak to ruiny starożytnych miast, świątyń lub po prostu katakumby. Poza tym wraz z rozwojem scenariusza mamy się w statki (jak by było: Sindbad Zęgarz), więc czeka nas trudne pływanie po wzburzonym morzu, zawiązanie do przyjaznych przystani lub zdzierżania się do dobrze umocnionych morskich twierdz. Zgodnie z legendami wypłyniemy na nieznane morze pełne niebezpieczeństw w poszukiwaniu zaginionej Samarkandy. Zapłacimy się do katakum pełnych królewskich mumii czy też weźmiemy do miasta umarłych, którego nikt żywy nie zdołał opuścić.

Wiadomo wam już, że motorem akcji jest pierścień króla Salomona. Podobnie jak pierścień u Tolkiena, ma on niesamowitą moc, która



posiadacza, czyni niezwykłym. W związku z tym chętnych do jego zdobycia nie brakuje i mam zamiar ich teraz przedstawić.

W grze występują trzy główne nacieje znane z opowieści arabskich: Beduini, amazonki oraz ghule. Od gracza zależy, która z nich posiadzie pierścień. Nie w tym sensie, że gracz wybierze stronę i poprowadzi ją do zwycięstwa. Jak wszysko w tej grze, tak i strony konfliktu ulegają dość częstym zmianom, jest oczywiście możliwe faworyzowanie jednej nacji, aż takie, równie dopuszczalne są, so, usze, czy nawet zjednoczenie wszystkich pod jednym sztandarem. Wszystko zależy od decyzji gracza. Gra może zakończyć się zdobyciem panowania nad światem niewiernych ghuli. Z drugiej strony Sindbad może zostać wielkim sultanem poprzez małżeństwo z przepiękną księżniczką Rayą lub dzielić władzę z księżniczką amazonek Toumacir, która mimo perfekcyjnego ciała nigdy nie ściąga żelaznej maski z twarzy. Kobiety, małżeństwa polityczne, zdrady są dość powszechnie w Persian Wars.

Nieliniowość scenariusza, jak i przewrotność ludzka dają znać o sobie również w tym zakresie. Grając, można szybko zostać wielkim wodzem, by już za chwilę zamienić się w błąkającego się po pustyni wielbłąda.

Mimo zaskakujących zmian ról, czego nie wątpiście doświadczycie grając w Persian Wars, warto napisać kilka słów o jednostkach, które będącie mieli do dyspozycji opowiadając się po dowolnej stronie. Na pierwszy ogień idą Beduini jako rasa, której nie



da się do końca ujarzyć. Ten lud normadów pozwoli sobie przewodzić tylko wtedy, gdy w pojedynku jeden na jeden pokonasz emira. Jeśli tego dokonasz, do dyspozycji masz najpotężniejszą kawalerię pustyni (wielbłądą, jak i konną), poza tym standardowo w echałce (najepsza formacja hoplitów amazonek), łuczników i...

No właśnie kilkudziesiąt rodzajów oddziałów w kilku kategoriach, które możesz, podobnie jak w Kronikach Czarnego Księcia, kupować w swojej fortecy. Wszystko jednak kosztuje masę denarów, które zdobywamy ograbując ruiny i po prostu przejmując zawartość kieszeni pokonanych oddziałów. Proste jak drut, lecz niestety nie w praktyce, bo pier dżdy nigdy za mało. Jak na prawdziwe opowieści tysiąca i jednej nocy przystało, nie może w nich zabraknąć latających dyanów. Otóż są, tak w posiadaniu Beduinów, jak i amazonek, różniąc się zasięgiem i siłą ognia. Poza tym lata cała masa potworów (od pegasów po wielbłądy - straszne potwory :) - dżinów i roki), z demonami na usługiach i ghuli

włącznie. Istoty te należą do nacji, przez Allacha stworzonych, jednak "nieautoryzowanych", w odróżnieniu od stricte ludzkich oddziałów, mają one wszelkie prawa fizyki i sieja niesamowitych popłoch w szeregach nieprzyjaciela. Z drugiej strony, są dość kapryśne, wiec nie radzę polegać w stu procentach na nadnaturalnym autoranemce.

Dla tych, którzy wolą zdrowy rosząć i wierzą w postęp technologiczny, autory oferują całą gamę maszyn wojennych, lądowych, wodnych i powietrznych. W tej dziedzinie wyścig zbrojeni wygrywa ghule, prezentując największy wachlarz mechanicznych narzędzi destrukcji, włączając stacjonarną wyrzutnią rakiet balistycznych (wielogłowicowych). Nie ma jednostek uniwersalnej broni skutecznej przeciwko magii, wojskom lądowym i powietrznym. Każdy rodzaj broni ma swoje plusy i minusy, co wymaga, od gracza pewnych umiejętności taktycznych. Jednostki, analogicznie do Sindbada, uzyskują punkty doświadczenia, które wycatnie wpływają na zdolności bojowe i wytrzymałość na ataki-

Łącznie w Persian Wars pojawia się około stu różnorakich formacji, które w mniejszym lub większym stopniu mają swoje korzenie w tradycji egend arabskich.

Wizualnie gra naprawdę "cieszy oko". Biorąc na uwagę znany z Kronik Czarnego Księcia, autory dokonali nieliczących modyfikacji, czyniąc grę jeszcze ładniejszą graficznie. Cała gra została stworzona w wysokiej jakości 3D. Każda lokacja, oddział czy też najmniejszy szczegół zostały oddane w najmniejszym szczególe: drzewa palmowe, oazy, woda w fontannach, powiewające na wietrze skórki namiotów czy też sektre jaskinie.

Wszystko to oglądać możemy w wysokich rozdzielczościach i dzięki temu najdrobniejszy szczegół broni noszonej przez oddział jest doskonale widoczny. Duża różnorodność oddziałów nie jest tylko teoretyczna. Poszczególne formacje różnią się od siebie ubiorem i charakterystycznymi dla siebie oznaczeniami. Wspaniale wyanimowane wszelkie rodzaje wojsk, ich ruch jest płynny i prawie naturalny, jednak największe wrażenie robią jednostki powietrzne o nadnaturalnym pochodzeniu. Dajmy na to - eskadra dżinów majestatycznie płynąca na mag czarnej poduszce powietrznej w stronę śp. całego obozu Beduinów.

Autorzy wspaniale przedstawili i różne aspekty arabskich legend, doskonale oddając ich klimat. Uzupełnieniem dla wizualnej strony produktu są również ciekawe dźwięki. Oddziały porozumiewają się po arabsku, natomiast wszelkie inne stworzenia Allacha dysponują całą masą charakterystycznych dźwięków towarzyszących im podczas przemieszczania, jak i walki. Odgłosy wyciągane przez "nadnaturalnych" są bardzo ciekawe i oryginalne, a czasami nawet komiczne, co jest zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę wygląd postaci. Niestety nie udało mi się usłyszeć muzyki, która na sto procent jest w grze, jednak podobnie jak w Kronikach Czarnego Księcia nie działa.

Czas na małe podsumowanie tej przygody dzierżącej się w legendarnej Persji. Przygody, w której naprawdę warto wziąć udział. Pięknie oddany klimat i dopracowanie szczegółów technicznych zapewniają naprawdę doskonałą zabawę. Cała gra przesycona jest humorem tak wizualnym, jak i językowym, nie ma w niej miejsca na patetyczność czy nudę. Zaskakujące zwroty akcji, różnorodne lokacje, przezabawne perpetie naszego bohatera oraz oryginalne towarzystwo, które towarzyszy nam podczas zmagań z przeciwnościami losu, zgotowanymi przez wszechmocnego Allacha, nie pozwala wam dugo oderwać się od Persian Wars.



Producenci: Cryo Interactive. Dystrybutor: Cryo Interactive.
Internet: <http://persianwars.cryogame.com>. Wymagania: P 333, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 7. Akselerator: niewymagany.

Wspaniała fabuła, ciekawe postacie, dobra grafika, poczucie humoru, ale brak muzyki, szkoła, że nie ma polskojęzycznej wersji.

8

INFO

NAJWYŻEJ OCENIANA GRA RPG ROKU 2001!

2xCD za jedyne
29.90 zł

w polskiej wersji językowej

ULTRA GRA

EVIL ISLANDS

KŁĄTWA ZAGUBIONEJ DUSZY

"EVIL ISLANDS jest, moim zdaniem, niespodzianym i niezwykłym wydarzeniem na roleplayowym rynku. Grafikę tej gry można określić tylko jednym słowem: wstrząsająca. (...) EVIL ISLAND imponuje nie tylko grafiką. Cudowny jest nastrój tej gry."

SECRET SERVICE

"Gra ma znakomicie ułożoną fabułę, pyszną grafikę, która przewyższa wszystko, co widziałem do tej pory - jest pełna dowcipu, zrobiono do niej nastrojową muzykę... Czy można chcieć więcej?"

CD ACTION

"Tłumaczenie stoi na wysokim poziomie. Zadbano nawet o stylowe przedstawienie opcji, co uprzyjemnia zabawę."

CLICK

GRA OCENIANA PRZEZ EKSPERTÓW
Z PRASY I INTERNETU NA:

onet.pl

ocena 5/5

CLICK!

ocena 9/10

GRY OnLine

ocena 5+/6

Komputer

ocena 9+/10

GIGANT

ocena 94%

Komputer

ocena celująca

SZUKAJ W SALONACH PRASOWYCH I KIOSKACH OD 26 WRZEŚNIA

Asterix

Mega Madness

Ed

Podziwiam żabojadów za upór. Już kilka razy próbowali przenieść swoich bohaterów narodowych Asterixa i Obelixa na blaszaka i stworzyć dobrą zręcznościówkę. Niestety, za każdym razem kończyło się to tragicznie. Sam rok temu zjechaliem totallyne bardzo nieudaną grę Asterix & Obelix: Take On Caesar. Nic jednak nie trwa wiecznie i ku mojemu oraz reszty redakcji ogromnemu zdziwieniu Asterix Mega Madness okazało się znakomitą rozrywką.

Mysli, jakie przeźrały się przez moją głowę podczas instalacji Asterix Mega Madness, raczej nie nadają się do druku. Najdelikatniejszym stwierdzeniem było: "znowu ślimakożercy przyzadzili jakąś slabutką zręcznościówkę". Wsiekły humor poprawił mi wprawdzie wybór wersji językowej (polecam użycie demki z sierpnego CDA i obejrzenie, jak zachowują się dzieci przy wyborze kolejnej nacji), lecz nie zmienił to w niczym mega negatywnego nastawienia. W menuach spotkała mnie jednak pierwsza niespodzianka. Otóż obok Asterixa i Obelixa można również zagrać żoną Geriatrixa (tego starego, z łasą, swoją drogą laska z niej jest niezła) oraz przesławnym bardem (porownywanym w pewnych kręgach z samym Jaskrem:)) - Cacofoinem. Fajna sprawa, gdyż w poprzednich grach szybko nudziło się granie na przemian Asterixem i Obelixem. To jednak nie koniec niespodzianek, albowiem z bardziej sympatycznego filmiku dowiadujemy się o fabule gry. Oto z okazji dziesiątej rocznicy zbrojnego oporu wioski przed atakami Rzymian postanowiono zorganizować wielki festyn, a żeby go uczynić jeszcze ciekawszym, Vitalstatistix wpadł na pomysł turnieju, w którym wzięły udział mieszkańców wioski. W ten oto sposób w szranki staje czwórka naszych bohaterów.

Turniej ten składa się z czterech dni zmagań, a każdego dnia do rozegrania są trzy lub cztery konkurencje (w sumie czternaste). Aby jednak przejść do kolejnego dnia, naj-

Miła, sympatyczna pogawędka pomiędzy dwoma Galami.



GATUNEK: Arcade 3D



w Asterix. Mega Madness jest kosmicznie dużo, choć w porównaniu z poprzednikiem jest o wiele więcej. Ale z całą odpowiedzialnością mogę napisać, iż są bardzo ciekawe i zróżnicowane. Mamy tu strzelanie z katapulty do nadlatujących przed miotów (to jest wszystko: od kurczaka po czwarty, a na Rzymianie skończywszy), jedzenie na czas, zdemolowanie w określonym czasie obozu Rzymian, wyścig z katapultami (ciagnie się za sobą sporych rozmiarówemachine), podobny wyścig, lecz z kolesiem umieszczonym na tarczy nad swoją głową, topienie rzymskich oraz pirackich statków i łódek etc. Co jednak najważniejsze, konkurencje te nie nudzą się za szybko. Nie są także zbyt łatwe. Praktycznie w każdej ogranicza nas upływanający bezlitośnie czas, a do tego przeróżne przeszkody w postaci kuksańców konkurentów, pałających się Rzymian, pira-

Galii

W starożytności nazwa nałączana przez Rzymian obszarowi zamieskanemu przez plemiona celtyckie. Celtoowie, rozbici na wiele drobnych, skłonionych ze sobą państewek, rządzili początkowo przez królów, a potem arystokrację plemienne, nie byli w stanie wytworzyć jednego, silnego organizmu państwowego, zdolnego przeciwstawić się podbojowi. Po podboju Galia została podzielona na kilka prowincji: Galia Przedalpejska (Galia Cisalpina) zwana też Galia Bliszczą (Galia Citerior), zajęta przez Rzymian jeszcze w III w. p.n.e., a w 42 r. p.n.e. włączona do państwa rzymskiego, obejmowała obecne północne Włochy. Galia Zaalpejska (Galia Transalpina), zwana też Galia Dalszą (Galia Ulterior), leżała między Alpami, Pireneami, Oceanem Atlantyckim i Reinem. Jej podbój przebiegał w kilku etapach. Galia Zaalpejska została podzielona na: Akwitanię (od nazwy plemienia), Galię Lugduńską (od miasta Lugdunum - Lyon) i Galię Belguską (od nazwy plemienia). Wzdłuż brzegu Renu powstały: Germania Góra (Galia Superior) i Germania Dolna (Galia Inferior). W 287 cesarz Maksymian oddał ziemie galickie Frankom Salickim, Konstantyjusz Chlorus wydzielił część terytorium Frankom Ripuańskim. Romanizacja podbitych plemion przebiegała niemal błyskawicznie, choć zachowały się niewielkie elementy celtyckie. Wielkie osady celtyckie i obozy wojskowe przekształciły się następnie w miasta, do dziś ośrodki kultury i handlu: Lutetia Parisiorum (Paryż), Tolosa (Tuluza), Nemausus (Nimes), Augusta Treverorum (Trewir), Moguntiacum (Moguncja), Bonna (Bon), Burdigala (Bordeaux), Argentoratum (Strasburg), Confluentus (Koblencja). W końcu V w. Galia podzielona między Franków, Alemów, Burgundów, Wizygotów i Bretonów. Rzymianie stanowili mniejszość. Za panowania Chlodwiga (koniec V w.) Galie całkowicie opanowali Frankowie.



Bohaterowie w komplecie



żenie, jakie mam do dzieła grafików, to praca kamery. Zdarza się, że kamera rzuca się pod nieunkontrolowanym kątem. Da się jednak łatwo wszystko naprawić, to jest to jednak wielki błąd. Jak już wiecie, pomiędzy konkurencjami, lub raczej dniały turnieju, jesteście uraczeni przesmiesznicami (niemal w każdym Cacofoinie dosaje po żadnych turnikach w niczym nie odiegającymi jakością wykonania od tych znanych z dużym przejęciem filmów). Cacofoinie, lecz także w czasie ich trwania, ja usiłuję się najbardziej hodować przy okazji wyścigu brzegiem morza, kiedy to smaga się gałatką znajdującej się pod bohaterem Rzymianina. Smagnięty żołnierz z piaskiem komicznie przeskakuje nad przeszkodami. Takich smaczków jest w grze mnóstwo, choć w większości przypadków wiążą one się z agresją. Ale czy w komiksie Obelix i Asterik również nie używają głównie siły?

Przwykłego bohatera raz w przypływie komputerowych przygód Galów nie można zarzuć programistom braku umiejętności. Trójwymiarowa grafika prezentuje się bardzo ładnie. Może postacie są nieco kanclaste i odstają od komiksowych pierwotów, ale to tak naprawdę drobiazg. Główne

Przwykłego bohatera raz w przypływie komputerowych przygód Galów nie można zarzuć programistom braku umiejętności. Trójwymiarowa grafika prezentuje się bardzo ładnie. Może postacie są nieco kanclaste i odstają od komiksowych pierwotów, ale to tak naprawdę drobiazg. Główne

7+

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.infogrames.com ■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM, W N 95/98/2000, BkCD, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: zalecany

■ bardzo fajne konkurencje ■ ładna grafika i masy dźwięków ■ świetne filmki ■ ogromna dawka humoru ■ cztery postacie do wyboru

■ do m. pożyczyc klawiat. rę? ■ chwilami uleje prece kamery

INFO

Nowe ROBBO to:
■ nowa grafika;
■ nowa muzyka i dźwięki;
■ nowy sposób wizualizacji;
■ 130 etapów (klasyczne i nowe);
■ stary sprawdzony klimat i graność.

Dla prawdziwych fanów dołączona wersja sprzed la-

całkowicie po polsku

IKAVISON

www.ikavison.com

Zamówienia: tel. (17) 856 99 12, email: zakupy@ikavison.com

Kultowa gra powraca!

Robbo
2001

Tak, tak, to ON. Wasz ulubieńiec ROBBO. Znowu w akcji i znowu musi pozbierać srobi. Nie jest to jednak takie proste, bo rozsypały się po ponad 130 planetach. Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...



Zaawansowana budowa.

Jak robi się grę?

Agencje światowe otrzymały następujący przepis: weź najlepsze elementy gier z serii Theme. Sim oraz Dungeon Keeper (plus kilka dwóch własnych nowych pomysłów) i zapakuj to w -atakujący światem obrazem twoje nerwy oczne - silnik 3D. Dodaj szczypte komediowego uroku z powieści Douglasa Adamsa "Autostopem przez galaktykę" oraz filmu Melia Brooksa "Kosmiczne jaja". Następnie zapakuj to wszystko razem i wystrzel w przódzie w habitacie (nie mylić z habitem) wyglądającym jak paczek (oczywiście amerykański, czyli kółko z dziurką), z trzema poziomami pokładów oraz dziewięcioma bardzo humorystycznymi rasami obcych. Do tego dodaj uwielbiającego zabawę, notyrycanego łapacza kłopotów (czyli ciebie), który projektuje i buduje różnego typu udogodnienia, najmuje i zwalnia personel, handluje, bada, produkuje lub walczy. A wszystko to po to, aby utrzymać pod kontrolą wszystkie 16 sekcji obracającej się nieuchomności. I tak właśnie otrzymałyśmy przepis na stworzenie Startopii.

O co chodzi?

Choć wygląda to na miaszankę stworzoną w sposób gorączkowy i chaotyczny, to jest to jedna z lepszych zabaw w Pana i Stwórcę. Zadania w Startopii nigdy nie stają się nudne. Będziemy mieć przed sobą szereg różnorodnych wyzwań. Które następnie pozwolą nam zapoznać się z kolejną rasą, nowymi



Interfejs

Na podstawowym poziomie działania akcje administratora stacji są wspomagane przez dobrze pomyślane systemy kontroli i prosty interfejs. Na początku trzeba się trochę przyzwyczaić do poruszania się po toroidalnym wnętrzu stacji. Jednak dobrze skonfigurowana kamera, która może sterować myszką, klawiaturą lub wideo na ekranie trackballu, oraz schładna składana mapa skókow wraz z klawiszami umożliwiającymi zmianę pokładu powodują, że ślizgacie się wokół z wdziękiem twardoszko skrzylatego pterodaktyla i przeskakujecie nad podłogą szybciej niż Scuzzer MkIII w turbowindzie. Mały, dyskretny interfejs w leżącym gornym rogu oraz małe ikonki komunikatorów, a także półprzezroczyste okienka menu, które można łatwo usunąć, nie zakłócają wizualnego bankietu, jakim jest wygląd planszy.

Zarządzanie załogą

Najlepiej zarządzać personelem korzystając z włacznika w narożnym interfejsie. To ukazuje nam kluczowe statystyki, a także pokazuje stan ich umysłu (umysłów - w przypadku dwugłowych Turrakenów). Nie wspominając oczywiście o koszcie zatrudnienia nowo przybyłych. Filtrowanie ras i sortowanie preferencji utatwi ci zasiedlanie i zatrudnianie najbardziej pożądanego kolektywu do twojej społeczności, np. rolnika Kamarama do uprawiania twoich biopokładów lub najtańszą i najsumienniejszą Syrenę dla uprzyjemniania pobytu klientów w twoim świeżo wybudowanym gniazdku miłości...

Statystyki

Na podglądzie interfejsu możemy też wywołać diagram kołowy, który pokazuje, jak atrakcyjna jest nasza część stacji w porównaniu do segmentów zarządzanych przez innych graczy. Jest to bardzo ważne w ogólnym



rozliczeniu. Znajdziemy tam też i inne wskaźniki informacyjne pokazujące parametry i nastroje naszych mieszkańców: od głodu i stanu opieki zdrowotnej aż do miłości i religii. Na szczęście do gry nie są nam niezbędne fakty i statystyki, tak więc możemy swobodnie bawić się, bez śleczenia nad wykresami i rejestrami personelu. Naczelnik stacji może zebrąć odpowiednie dane, mając po prostu oczy i uszy szeroko otwarte.

How are you, Alien?

Dużo humoru, dużo sim-ulacji, dużo ekonomii, dużo dobrej zabawy. I tylko misji za mało.

Można to zobaczyć na przykładzie przechadzających się dwóch Obcych (nie, nie TÝCH Obcych), a szkoda, gadające Alien to byłyby ciekaweli! Gawędząc udają się do pomyślnie sypialnych. Nad ich głowkami widać, w komiksowych dymkach, ikonki sygnalizujące, że są zmęczeni. Dlaczego więc nie kładą się spać? Bo w pomyśleniu stwierdzają, że wszystkie kapsuły sypialne są zajęte. Znak to, że trzeba wybudować nowe sypialnie. Logiczne, nieprawdaż? Zresztą ikonki nad głowkami kosmitów informują nas o wielu rzeczach. Np. różowa świnia skarbonka to znak, że szukają żarobku. Innym sposobem uzyskania informacji, bez zasiegania do ekranu z danymi, jest zapytanie się wprost jednego ze szlajerujących się tu i ówdzie obcych. Po kliknięciu go pojawia się prosty interfejs. Możesz zadać mu pytanie na interesujący ci temat, a ludek odpowie ci albo kliknięciem główki, albo jej potrząsaniem, albo gestykulacją. Ta metoda jest bardzo uprzejma pod względem towarzyskim, ale niestety nie sprawdza się przy setkach Obcych odwiedzających twoją sekcję.



Groulien Salt Hog. Po wyleczeniu z wody prowadzącej z portu kosmicznego, ponieważ to czystoszki najczęściej udają się oni prosto do Lavatronu (pomieszczenie łączące funkcję toalety i prysznica). Następnie poszukują najbliższej garkuchni zwanej dino-matem. Zdarza się, że z jedalni wychodzą uşańki brzydką mazią. Jak to zwykle hywa z reszkami jedzenia, brudzą one naszą zadbaną podłogę. Wtedy do akcji wkraczają nasze wielofunkcyjne roboty - Scuzzery (o nich zaraz). I nie mogą narzekać na brak zajęcia. Naszym mieszkańcom zdarza się zostawać torby z odpadkami, puszki po napojach, brudne tacki lub po prostu reszki jedzenia. Musimy więc pilnować, aby nie nastąpiło przeludnienie naszej części stacji, gdyż to doprowadzi do wzrostu ilości śmieci, a w konsekwencji rozplonienia robactwa, które może przenosić różne choroby (Prewencyjne dobrze jest utworzyć jakąś małą przychodnię - gdy jakiś kosmita zaczepi, to pół biedy, ale jak mu się zerze na naszym terenie, to niestety musimy wybić solidne odszkodowanie jego rodzinie.)

W naszym zbożnym dziele wspomaga nas VAL, zabawny doradca krzemowy z wystudowanym angielskim akcentem. Udzieli ci wiele przydatnych porad podczas misji, często zwracając swoją uwagę na problemy, które przeszczęśles. W pracy wspomagają ci ponadto wspomniane już małe wielofunkcyjne roboty - Scuzzery. Zajmują się wznowieniem struktur, ich renowacją i remontami, a także (co już wiecie)



Energia rządzi światem

W Startopii nie używa się pieniędzy. Wszystko można nałożyć i za wszystko zapłacić energią. Zadowoleni gości będą ci też pomagali ściągnąć kolejnych bywalców do twojej sekcji. Wtedy bardzo szybko okaże się, że ten jeden kawałek stacji, który zagospodarował, jest za mały dla nich wszystkich. Musisz wtedy poszerzyć swój przedział. Za-

Tutorial

Zanim na serio zabierzemy się za granie, lepiej zapoznajmy się z tutorialiem. Pewne elementy sterowania są już dobrze znane, ale parę było dla mnie całkowitym zaskoczeniem. Niektóre obiekty, jakie możemy postawić, mają z góry zdefiniowany kształt i wielkość, ale w kilku przypadkach - metodą rozciągania za pomocą myszki - sami decydujemy, jaki będzie duży i jaki będzie miał kształt.

Początek

Więc przystępujemy do szybkiej rozgrywczki, w czasie której mamy stworzyć jakieś warunki do życia dla świeżo przybyłych osobników rasy



ftwala się to dopiero wybuchem stonowej ilości energii. Wtedy otwierają się olbrzymie drzwi do sąsiedniej sekcji i możesz ją zabudowywać

Opozycji standardowych sposobów zabudowania, dodatkową kasę możemy zdobywać wykonując zlecenie zadania. Np. rehabilitacja kryminalisty, nawrócenie gresznika, leczenie na zlecenie itd. Uważajcie też na wahanie promieniowania gwiazd. Czasem



jest szansa na to, by wasz kolektor zaczął pobierać dodatkowe (i całkowicie darmowe) punkty energii pochodzące z wybuchu okolicznej gwiazdy.

Energia ich rozpiera?

Pamiętajmy o rozbudowie pokładu rozrywkowego, bo to głównie on ciąga przybyszy do naszej części habitatu. Bary, sklepy, dyskoteki, hotele, kasy na gniazdku miłości, jedłodajnie i kawiarnie, to jest to, co kusi klientów. Gdy znajdziemy chwilkę swatu, popatrzmy, jak poszczególne rasy tańczą w dyskotece. Obrazki są przekomiczne.

Walka

Gdy otwierając sąsiednią sekcję, natknijmy się na konkurencję, zwykłe dochodzą do starań Walki, które następują, generalnie mogą być mylące, gdyż mimo różnic w kolorach strzałek i postu, mające się zamieszkić. Ale uważajcie! Jeśli jakieś drudzy przepowiadają nie zdąży uciec do domowych pieleszów i znajdą się przed nową zelazną kurtyką, między dwoma wojącymi stronami, popełniają samobójstwo. Ich autodestrukcja jest bardzo wródkowym i jednocześnie dosyć niszczycielskim wybuczeniem.

Agenci i sabotażyści

Są, a jakże! Podkładają bomby, mordują naszą załogę i namawiają pracowników do porzucenia naszego towarzystwa. Dranie. I ogólnie brudźdż.



Grafika

Jakość modeli 3D w Startopii jest wspaniała. Możemy to zobaczyć obserwując wykrojony przez nas świat oczami jednego z jego mieszkańców. Najpierw klikamy go prawym przyciskiem myszy. Gdy otworzy się okno interfejsu, lewym klawiszem klikamy wizerunek postaci i myśl, ją jesteśmy w jej skórze. Nie możemy, co prawda, nim sterować, ale stworzyliśmy na ogół dosyć uchciwe. Obserwowanie ich życia bywa zabawne i ciekawe. Przyjrzyjmy się grafice i możliwościom gry. Jeden z ludków z rasy Groulien Salt Hog wsiada do turbowindy i wysiąka na pozornie drugim. Jest to pokład rozrywkowy. Ale nie klesz się w stronę tła! oddala się od nich. Gdzie on podąża? Do gniazda miłości? Holodromu? A może do supermarketu w klatce? Nie. Zarzyna się na skraju placu, usianego palmami i spogląda w głąb, by obejrzeć sobie olbrzymie rzeźby, które przypominają monumenty z epoki socrealizmu. Po chwil podziwiania tego pomnika nawiązującego do wytwórczej pracy udaje się przez wiatrołowe drzwi do pomieszczenia, gdzie panuje pełniok, po klatach rosnące się lampy wodne z przelewającym się w nich kolorowym woskiem, a w mglistym skarabatnym świetle witają nas Syreny. Zaczynamy oczywiście biegać, podczas gdy w tle widać, jak jakiś Targ przysiąda się do baru i mając na okularach skakanie zamówienie. Przezowane drzwi możemy zobaczyć, jak po drugiej stronie ulicy jakiś żołnierz Gor wali pięcią na ekran na ścianie, po świeżo przegranym zakładzie. Podczas gry możemy zaobserwować setki innych wspaniałych animacji.

Dźwięk

Każdy z 40 obiektów w grze ma swoją własną oprawę dźwiękową. Zjedźmy kamerą nad kolejnym chętnego cyziocha i posłuchajmy odgłosów Lavatru. Usłyszmy szmerek prysznica, dźwięki stalowego skakania zębów czy chrząkanie i wrzaskanie walczącego z - echem - zaparcem mieszkańców Gor. Nad sklepem z bronią usłyszmy trąbki z przeładowanych gier, przy sklepach z ekskluzywami zabawny chór "ochów" klientów ziduwanego twarem. Natomiast obok sklepu ze sprzętem do rekreacji słychać regularnie nietronem pokaleczonego pingwina. Oprócz tego, w zależności od miejsca przebywania kamery, zmienia się też do muzykacji. I na przykład w kabinach sypialnych muzyka zmienia się w słodką kolysankę.

Misje

W całym zestawie misji w Startopii jest tylko jeden mały problemek. Konča się zbyt szybko. Na szczeble twórcy pomyśleli o tym i w opcji "sandbox" (piaskownica) dali nam możliwość tworzenia misji w trybie "skirmish", który na pewno skusi samotnych zarządców stacji kosmicznej. Kilka prostych tutoriów nauczy nas podstawowych komend budowania pomieszczeń, kształtowania terenu i rozpoczęcia walki. Subtelne i wyriodnie nasza edukacja jest rozszerzana przez kolejne pełne zaangażowania misje. Uczymy się gruntownie od podstaw polegających na zatrudnianiu obcych pracowników i utrzymywaniu wyspecjalizowanych pomieszczeń, wśród których są: kolonie karmy, punkty handlu wymiennego, kurorty wypoczynkowe, sztolne i duchowe zaśady. Zwycięstwa wlażą się z osiąganiem wstępnie wyznaczonych "celów produkcyjnych", czasem naszym dodatkowym przeciwnikiem jest upływ czasu. Misja finalna to walka bez ograniczeń o przejęcie władzy nad całą stacją z trzema komputerowymi AI.

Multiplayer

Szczęśliwy system dyplomacji jest praktycznie zbezpieczeni w trybie pojedynczego gracza, natomiast w przypadku rozgrywki multiplayerowej pozwala sprzymierzyć się z innymi graczy. W trybie dla wielu graczy ważne też staje się prowadzenie działalności gospodarczej. Wykupujemy usługę agenta, który dostaje się we wrogie ręce i działa tam do czasu aresztowania lub wykrycia przez naszego konkurenta. Możemy grać wykorzystując Internet i Gamespy. Połączenie jest bardzo stabilne, ale ta rozgrywka wymaga posiadania dosyć mocnego PC.

Co dalej, Startopia?

Ponieważ w grze nie ma możliwości wybrania poziomu trudności, powrót do tych samych misji nie przynosi już takiej samej rozrywki. Dzieje się tak dlatego, że firma Mucky Foot w zamyśle planowała, że zdrożeniem gry będzie właśnie opcja sandbox, pozwalająca na własnoręczne definiowanie parametrów rozgrywki. Nie

chcieli, aby były one generowane losowo -niczym w grze hazardowej- czy narzucone przez innych. Podczas końcowej scenki, gdy przewijają się napisy końcowe, dowiesz się, że nie powinieneś dłużej się martwić. Otoż taki prosty system językowy skryptowemu używa w grze już niedługo powinny pojawić się sedzi internetowych stron fanowskich z nowymi, zaprojektowanymi w domowych pieleszach, misjami. Zanim rozpoczęjesz sesję gry w opcji sandbox, możesz zdefiniować warunki zwycięstwa (oparte na poziomach energii, osiągnięciach technicznych lub punkcji), początkowe rezerwy energii, koszty rozszerzania obszaru, szybkość przeprowadzania badań, preferencje obcych, a nawet częstotliwość trzęsień gwiazd i deszczy asteroidów. Trudno jest stwierdzić, czy komputerowi gracze zmieniają kryteria zwycięstwa, ale jest to raczej mało prawdopodobne.

Własne misje

Nasze rezerwacje zaplanowane do misji nie będą nam przeszkadzały, gdy będziemy chcieli odbyć dłuższą rozgrywkę. Intensywna zabawa jest gwarantowana przez bogactwo świata gry i ogromną ilość strategii dostępu dla graczy. Jeśli ty wybierasz, możesz inwestować w sensory komunikacyjne, doki załadowkowe i dok gwiazdne, zbudować doświadczenie życia mieszkańców twoich sekcji

w oparciu tylko o handel. Możesz gromadzić energię, na puni dokonywać wymiarów technicznych, we własnych laboratoriach, za ich pomocą tworząc nowe konstrukcje we własnych fabrykach, a potem sprzedając je zarządcom innych sekcji na stacji kosmicznej. Entuzjasiaci sejtu "Ostry dżur" mogą stworzyć własne miniaturowe "Theme Hospital", wraz ze skanerami, promieni Z i zrobionymi stolami operacyjnymi, które zajmują się tuzinami rozpoznanych chorób i każda inną, na jaką się natknijemy.

To fajnie, że Startopia kumuluje tyle rodzajów rozgrywek. Dzięki niej nasze palce nie ustają w pracy i w czasie jednej misji możemy usiąść kilka pieczęci na jednym ogniu. Najpierw na minutek wpadamy do biodecku i sprawdzamy, jak kiełkują świeże gędy na dwóch transformowanych polach rozrywowych, następnie zjeżdżamy w dół na pokład inżynierii i poszukujemy



To tutaj zredukowany przez nas Karmarama uprawia zbiory, które po zbiórce wykorzystujemy do handlu lub domowej konsumpcji. Mamy tu do wyboru 20 różnych rodzajów upraw. Każdy z różnych preferencjami i zróżą wadliwością. W odpowiedzi na wahanie i rynek możesz na przykład tak transformować swój biodeck, aby najlepiej na nim rosnęły te uprawy, które aktualnie są najbardziej poszukiwane. Musisz też uważać na czas zbiórów. Jeśli spogniesz się ze zbiornikiem, rośliny będą gniły. Musisz też pilnować, aby podczas przygotowywania upraw Karmarama nie wykonała dla ciebie wyrobów laściw.



W biodecku też urządzają swoje stawy, minni Zedem i ram wygłaszają kazania do przechodniów. Nasz Salt Hog, ignorując zakutanych w płaszcze duchowych, idzie po leżącym wąwozu gaj do jasnor, gdzie kapiące się posrodkiem wodnych i złotych rybek z radością rozbrygują wodę. Dodatkowa uwagę należy zwrócić na to, że każda z ras ma swój ulubiony styl pływacki. I tak, osoby z naszej Gor wali pływać motylekiem, nasze Salt Hog preferują klasyczny krawl. Och i oczywiście minni Zedem. Oni nie pływają, oni chodzą po wodzie :)



Począwszy od naszego Hog oddaje się rozbroszom łapania, my możemy podnieść kamerę wyżej i przez niebieskie ściany biodecku wydostac się w bezgraniczące przestrzenie kosmiczne, gdzie w dyanie planet, gwiazd i mgławic rysuje się sylwetka stacji kosmicznej. Oprócz walołów estetycznych takie działania mają również podtekst praktyczny. Podczas takiego oglądania stacji możemy szpiegować postępy rolnicze naszych przeciwników.

Ale pomijając ten fakt - widok, jaksi się przed nami otwiera, stanowi swego rodzaju hollywood dla kina s.f. i takich filmów jak "Dystopia kosmiczna 2001", "Obcy", "Cicha ucieczka" i "Gwiezdne wojny". No, ale dość hustania się w zerowej grawitacji. Nastąpi czas żniw. Trzeba budować nowe pomieszczenia, kupcy muszą handlować, wymiana z obcymi musi przynieść korzyści, no i najważniejsze - musimy dobrze się bawić w tym kosmicznym pączku. Jakim jest Startopia. Zalecamy, żeby wskoczyć na pierwszy poziomowy pokład, przykładać do nas i przyłączyć się do zabawy. Czekamy w tamtej barze w siódmym sektorze, dogodnie zlokalizowanym pomiędzy Orofletem a gniazdkiem miłości.

Producent: Mucky Foot ■ Dystrybutor: Ecos/M Group tel. (022) 642 27 66 ■ Internet: www.eidosinteractive.com ■ Wymagania: PII 300 MHz, 32 MB RAM ■ Akcelerator: wymagany!

■ Gra z grywalności ■ Światła grafiki: udźwiękowienie ■ Miejsce pomocy ■ Eszcze lepsze wykonanie ■ Massa humoru ■ Za mało misji ■ Trochę skomplikowany tutorial ■ Brak poświe, wersji

9+

bomb zegarowych zostawionych tam przez sabotażystów. Po odnalezieniu bomby wyważasz ją w kosmos poprzez stardock i wyskakujesz na pokład rozrywkowy. Tam kontrolujesz poziomem cieni w barach i sprawdzasz, czy nowe osiedki rozwijają przyciągniętych jakichs klientów. Dzięki temu wszyscy Startopia ma swoistą równowagę pomiędzy ciężką pracą a delikatnym działaniem, między хаosem a kontrolą. Zmęczenie związane z takim zarządzaniem pozwala kiedy poczujesz potrzebę powrotu do mniejszych, dziedzin zarządzania, i zaczniesz pomagać swoim robotom w usuwaniu odpadów.

I oto koniec wycieczki

Ale, ale. Zajrzymy, co się dzieje u naszego żołnierza Salt Hoga? No tak, dostajemy na biodeck. Jest to niepowtarzalne, najbardziej niezwykłe środowisko w Startopii.



08/2001

INFO

Power Spike Volleyball



Niedawno narzekalem, że wśród dziesiątek nowych mniej lub bardziej udanych symulacji piłek nożnych, koszy (ostatnio wydawanego tylko przez niedoścignięte EA Sports) i innych sportów - często popularnych tylko w USA, producenci zapominają o równie efektywnej, ale jednocześnie nieobecnej do tej pory na pęcetach siatkówki. Ach, ta dbałość o konsumenta - już mam, co chciałem!

Opinik



Power Spike Volleyball traktuje nie tyle o siatkówce, ile o najefektywniejszym jej wydaniu, mianowicie siatkówce plażowej. Ta szybka gra, kojarzona najczęściej z czerwonym opalonym jak murzyni facetami i kobietami w bikini, wydaje się być idealną rozrywką - efektywną, szybką, taką w sam raz na lato. Nie każdemu mleczetę dane będzie pogoń na prawdziwej plaży (mnie nie było dane, za późno się chciałem zgłosić do uczestnictwa;) i dla tych właśnie Infogrames przygotowało ten substytut.

Pierwsze spojrzenie na grę jest pozytywne - jaką szybką muzykę (jak dla mnie zbyt umiarkowaną), filmy przepełnione półnagiemi dziewczynami i efektowne zagrana. Potem tylko szybki przelot przez opcje, ustawienie poziomu trudności, grafiki (o której później), klawiszologii (niezbyt wielkiej, cztery przyciski "akcyjne" + kursor) i już można zacząć. W grze co prawda istnieje opcja treningu, ale i bez tego każdy powinien sobie bez problemu poradzić. W PSV (skojarzenia z Eindhoven - jak myślę - niezamierzone) dostępne są trzy tryby rozgrywki - wspomniany wcześniej

HISTORIA SIATKÓWKI PLAŻOWEJ

1920 powstaje pierwsze korty na plaży w Kalifornii gryzą na nich zwykłe rodziny, 6 na 6.

1927 siatkówka plażowa staje się najpopularniejszym zajęciem francuskich nadmorsów. :)

1930 pierwsza gra dwóch na dwóch zostało rozegrana w Santa Monica.

1947 - pierwszy oficjalny turniej

1965 powstanie CVBA kalifoniańskiego organizatora turnieju.

1974 pierwszy turniej z nagrodami pieniężnymi w San Diego.

1983 powstanie AVP - zrzeszenie profesjonalistów.

1986 powstanie WPVA - ligi kobiet.

1987 pierwszy międzynarodowy turniej mężczyzn w Brazylii.

1993 pierwszy światowy turniej pań.

1994 siatkówka plażowa uzyskała rangę dyscypliny olimpijskiej.

6

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.infogrames.com ■ Wymagania: PII 300 (polecanie PII 450) 32 MB RAM, SVGA 4 MB ■ Akcelerator: wskazany

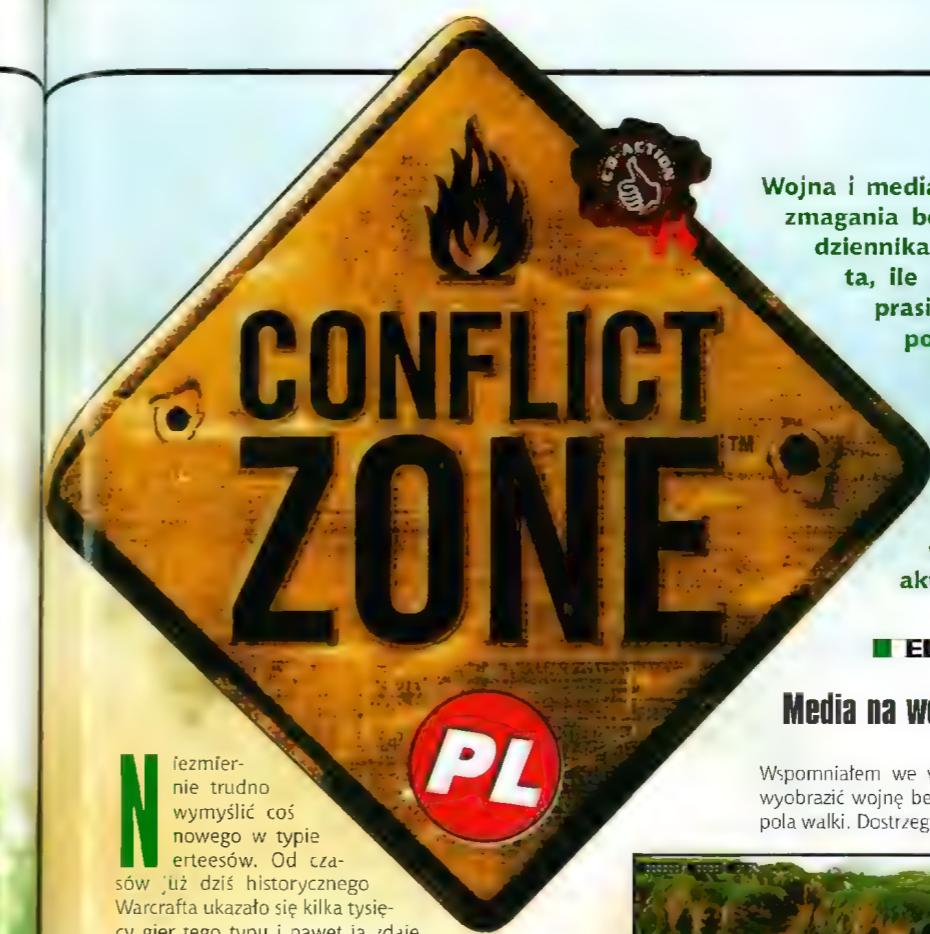
■ wreszcie siatkówka ■ stopniowaną trudność ■ w szelkiej cenie

■ mało efektywna ■ po prostu się nudzi ■ dźwięk ■ wynagrodzenie i grafika

INFO

Słonce, plaża, bikini...

GATUNEK: SPORT



leżmierne trudno wymyślić coś nowego w typie erteesów. Od czasów już dziś historycznego Warcrafta ukazało się kilka tysięcy gier tego typu i nawet ja zdaję sobie sprawę, że niemal niemożliwe jest popisać się pomysłowośćą. Wtórność w erteesach jest na porządku dziennym i wydawać by się mogło, że nic nie można na to poradzić. A jednak, raz na jakiś czas gry trafia się rodzynek, który oferuje graczom przyzwoitą liczbę nowalijek. Tak m wrażnie wyjątkiem jest Conflict Zone.

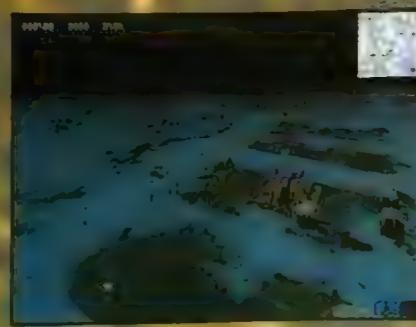
ICP kontra GHOST



Akcję gry umieściwiono w niedalekiej przyszłości, bo w roku 2010. W tym czasie na naszej planecie funkcjonują wielkie organizacje o charakterze ekonomiczno-politycznym, wzorowane na Unii Europejskiej. Obok nich istnieją także państwa neutralne, a w celu uniknięcia konfliktów pomiędzy wielkimi blokami zostaje powołana do życia organizacja o nazwie ICP (skróć od nazwy International Corps for Peace). Organizacja ta, z siedzibą w Genewie, zastąpiła rozwiązany niedawno ONZ oraz NATO i w miarę możliwości zawsze stara się ugodać wszelkie spory na sposobie pokojowy. Nierzadko jednak nie udaje się to i daje w ramach ICP działają jednostki interwencyjne, które rozwiążają siły konfliktu w przypadku, gdy zawiodą negocjacje pokojowe. Niestety czasami działalność ICP jest nie na rękę możnym tego świata - zawiązują oni tajną organizację pod nazwą GHOST. Stowarzyszenie szybko pokazuje pazury, prowokując różnego rodzaju konflikty, które sprzyjają planom sponsorów GHOST-a, a niejako przy okazji dyskredytują ICP. Dobrzy przeciw złym, jedni bronią ludzkiego życia, ładu i porządku, a drudzy robią wszystko, aby przebrając w środki - aż wreszcie żądzą pieniędzy kilku bogaczy. Kto zwycięży?



na wydarzenia toczące się na polu walki. Jak to możliwe? Wszak media kreują opinię publiczną, wpływając na sposób, w jaki postrzegane jest po-



steowanie ICP lub GHOST-a. ICP stoi po stronie dobra, zatem oczywiste jest, że głównym celem mediów jest przedstawienie wizerunku organizacji jako tej stojącej na straży pokój. Z tego też powodu nie można dopuścić do strat w ludności cywilnej, która ma to do siebie, że lubi

Wojna i media. Obecnie trudno sobie wyobrazić zmagania bojowe bez udziału wszelobylskich dziennikarzy. Każdy czytelnik chyba pamięta, ile godzin poświęcano w telewizji, w prasie czy radiu relacjom z ogarniętego pożogą wojenną Kuwejtu, byłej Jugosławii, Czeczenii czy - ostatnio - Kosowa. Niektóre stacje czy dzienniki uczyniły z tych tragedii 'show' mający na celu przyciągnięcie przed ekran lub głośniki odbiorców. Korespondenci nieraz wręcz prześcigali się w ukazywaniu aktów okrucieństwa.

■ ELD "RavenClaw"

Media na wojnie

Wspominałem we wstępie iż w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić wojnę bez obecności mediów i relacji (niemal) na żywo z pola walki. Dostrzegli to autorzy Conflict Zone, relacje bowiem odgrywają istotną rolę w grze i bezpośrednio wpływają

Oficerowie

ICP

Hooper

Wiek: 45 lat
Specjalista: operacje zaczepne
Profil osobowy: agresywny i pewny siebie
Przewaga nie zwraca uwagi na wydawane rozkazy, lecz sam podejmuje jego zdanie, trafne decyzje



Shaman

Wiek: 60 lat
Specjalista: operacje obronne
Profil osobowy: spokojny i opanowany
Lata doświadczeń na czele go ciepliwością jest doskonałym strategiem i możesz być pewien, że przeważnie odniesie sukces, stosując tę samą strategię dwa razy



Evans

Wiek: 35 lat
Bez specjalizacji: wszechstronna
Profil osobowy: dynamiczna i dumna
Ukończyła akademię wojskową z nagrodą i z wielką wadą dowodzić całym dostępem ICP



Dennis

Wiek: 40 lat
Specjalista: operacje specjalne
Profil osobowy: opanowany i zachowawczy. Błyskotliwy taktik, który zawsze chroni ludzi, nie ryzykując niepotrzebnie ich życia



GHOST

Walker

Wiek: 50 lat
Specjalista: operacje zaczepne
Profil osobowy: ostyły i pretensjonalny
Bez litości na polu walki, lecz zawsze satysfakcja przyjazna, ma zdecydowanie silny charakter



Clayfield

Wiek: 60 lat
Specjalista: operacje obronne
Profil osobowy: okrutny i wyładowany
Nie ma żadnych zahtauów przed wysłaniem swoich jednostek na śmierć. Dla niego, co, się tylko zwycięstwo



Sparrow

Wiek: 55 lat
Bez specjalizacji: wszechstronna
Profil osobowy: twarda i zimna, nie toleruje żadnych form sprzeciwu. Bardzo rygoryzacyjna, stenuje wojskami na polu walki, jak ona to na szacowniczy



Holloway

Wiek: 55 lat
Specjalista: operacje specjalne
Profil osobowy: cynyczny i bardzo protekcyjny. Weteran wielu konfliktów, który przeszedł przez wszystkie arkanę wojenną. Zadziała nawet najbardziej bezsensowną sytuacją, lecz jest w stanie go przekonać



pałecząc się w miejscach starć. Mało tego, należy wręcz o nią zadbać, co zresztą okazuje się opłacalne. Budujemy np. obóz uchodźców, a następnie

zdoła powstrzymać, ciesząc się wielką popularnością wśród tubylczej ludności etc. Efektywny atak na wojska ICP, ukazany w telewizji z odpowiedniej perspektywy, może sprawić, że w szeregi GHOST-a chętniej zacząć wstępować liczni ochotnicy. Jak więc z powyższego wynika, w zasadzie właściwie media decydują o wyniku i taktice zmagań. Aż dziw bierze, jak fakt tak oczywisty i mianowicie wpływ mediów w obrebie poczynań wojennych, nie został do tej pory uwzględniony w żadnej grze! Ale o tym myślą genialne mają do siebie, że są tak oczywiste, iż wielu nie jest w stanie na nie wpaść. :)



Nowalijek ciąg dalszy

Pierwszą i najważniejszą nowalijkę mamy już za sobą. Czas zająć się pozostałymi. Kolejną zaletą Conflict Zone jest to, że nie mamy tu do czynienia z określonym schematem wykorzystywany w grze surowców: złoto - żelazo - żarce. Tym razem autorzy podeszli do tematu odręcznie (w niektórych er-



nie za pomocą helikopterów transportujemy tam cywilów z zagrożonych terenów i za to otrzymujemy punkty dowodzenia oraz popularności, o których jeszcze później napiszę. Nie są to wbrew pozorom - małe liczby i naprawdę warto być "charitytowym dowódcą", jeśli walczysz pod sztandarem ICP. Zupełnie inną rolę pełnią media, kiedy gracze kierują poczynaniami GHOST-a. Tu liczy się propaganda ukazanie stowarzyszenia jako siły, której nikt nie



esach śmieścę mnie, gdy wydobywano jakis surowiec, który na zdrowy rozum był完全 niepotrzebny do produkcji jednostek. W Conflict Zone liczą się trzy rzeczy: Punkty Dowodzenia, Punkty Popularności oraz Energia. Tych pierwszych używa się przy wzroszeniu budów, tworzeniu jednostek, jak i pojazdów czy helikopterów. Punkty Dowodzenia można otrzymać, grając po stronie ICP, za ratowanie ludności cywilnej i umieszczenie jej w obozach dla uchodźców. Z kolei gracze w barwach GHOST-a otrzymują je za dostarczanie ochotników do obozów werbunkowych. Niemniej, ważne są Punkty Popularności, które odwzorowują stopień zaufania, jakim darzą cię zwierzchnicy, a musisz wiedzieć, że bez odpowiedniej ich liczby nie można produkować nowych jednostek ani wzrosić budowów. (Tu na pierwszy plan wysuwa się media) I wreszcie energia. Sprawa wydaje się być banalna. Wielkość budynków zależy od energii, której nie może bez niej funkcjonować. Zatem cały czas należy zapewnić bazie jej odpowiednią ilość, czyli wybudować tyle generatatorów, ile potrzeba.

Autorzy programują już od dawna (a trzeba wam wiedzieć, że z początku Conflict Zone nosił tytuł Peacemakers) przechwałają się wysokim AI komputera i muszę przyznać, że nie bez przyczyny. Począwszy od pierwszych misji, walcy się potworne ciężko. Komputer atakuje rozwiazanie, przeważnie w najmniej spodziewanym momencie oraz miejscu, a gdy trzeba umiejscawić się wycofuje czy też zaciekle bronie. To, co jednak zasługuje na największy podziw - podobny komputer uczy się naszej taktiki! Prawdę mówiąc, nie wiem, ile w tym oświadczenie prawdy, ale wydaje mi się, że tym razem nie są to bunczucne przewalki programistów. Czy po paru misjach nie odnosimy "wrażenia", iż komputer nadzwyczaj trafnie przewiduje nasze posunięcia? Ja tak...

Misje, jednostki i oficerowie

Z pewnością wiele dobrego można także napisać o zadaniach, jakie czekają na gracza. Nie sposób tu narzekać na nudę, jako że - po pierwsze - cele misji są bardzo zróżnicowane, a po drugie - walczymy w miejscach rozsianych na całej kuli ziemskiej - od Ukrainy, poprzez



Nigerię, aż po Indie. W jednej misji priorytetem jest ochrona ludności cywilnej, w drugiej odbicie więźniów w kolejnej umieszczenie w bazie wroga szpiega, a w następnej zdobycie lądowiska, na którym wylatują helikoptery z pomocą humanitarną itd.

Jednostek bojowych jest całkiem sporo, począwszy od piechoty morskiej, poprzez grenadierów, komandosów, szpiegów, czolgów, działa samobieżne, niszczyciele czolgów, wyrzutnie rakiet, myśliwce, bombowce, krążowniki aż po spadochroniarzy. No i tak również wszelkiej maści jednostek pomocniczych, jak chociażby helikoptery transportowe, helikoptery medyczne, lekarze czy mechanicy. Wielkość z jednostek występujących po obu stronach konfliktu jest taka sama, ażkolwiek zdarzają się wyjątki, jak np. krążownik ICP czy okręt poczynowy armii GHOST. Wszystkim z upływu czasu rośnie oczywiście doświadczenie.



Jednak najbardziej wyjątkową sprawą są jednostki specjalne zwane w Conflict Zone o ceram. Sami szybko dostrzecie, jak bardzo są potrzebne, wręcz nieodzowne. Możesz im zecieć różnego rodzaju zadania, którymi z przyczyn obiektywnych nie masz czasu lub chcesz się zajmować. Może to być rozbudowa bazy, atak, obrona czy ratowanie cywilów (co zresztą jest mocno uciążliwe). Realizacja tych zadań leży w ich gesti, a ponieważ każdy ma inny charakter, przyzwyczażenia oraz preferencje oznaczać (patrz ramka) to tylko uatrakcyjniona rozgrywka w Conflict Zone, jeśli, powiedzmy, zdecyduje Hooper, który z natury jest agresywny i preferuje atak, rozbudowę bazy czy ratowanie cywilów to nie spodziewaj się, że wykona ewolutorio. W sumie rozgrywka nie może absolutnie nic zarzucić, może poza tym, że niesie przy stacjach większą liczbę jednostek bitwa zmienia się w chaotyczną rzeźnię. Ale to dołączka niemal wszystkich erzeesów.



Rudy, jak mnie styczysz, jak mnie widzisz?

Pomyśli programistów były kapitałne, a jak je zrealizowano? Wyśmienicie. Od chwili rozpoczęcia gry uwagę przykuwa doskonała praca kamer. Gracz może wybrać któryś z czterech trybów jej pracy, choć - moim zdaniem - najlepszy jest tryb swobodny, pozwalający oglądać zmiany z dowolnej perspektywy. Pozostałe to: satelitarne (widok z góry), bojowy (kamera ustawia się w najbardziej dogodnym do obserwacji zmiany miejscu), izometryczny (podobny do swobodnego) oraz śledzący (czyli kamera podąża za wybraną jednostką). Za pomocą myszy i klawiatury łatwo się operuje kamerą, co też jest dużym atutem. Zresztą cały interfejs Conflict Zone jest nadzwyczaj praktyczny. Ikonki rozmiastowane "z głową", a skróty klawiaturowe są jak najbardziej funkcjonalne.

Muzyczna strona Conflict Zone również zasługuje na oklaski. Podniosłe dźwięki są połączeniem wojskowych marszów i muzyki filmowej - idealnej do wojennego klimatu gry. Uszy przyjemnie "fachoczą" speeche wypowiadane oczywiście w języku polskim. Jak przytacza na warunki bojowe, komunikaty są z lekka zniekształcone, słysząc jakieś trzaski.

Troszka mieszane uczucia mają natomiast względem pracy grafików. Mieszane, gdyż pewne zastrzeżenia pojawiają się co do wyglądu żołnierzy i kilku jednostek. Sprawiają one wrażenie nieco zbyt surowych. By-

może się czepią, lecz wydaje mi się, że mogłyby być trochę bardziej do pracowane, obdarzone lepszą animacją, większą liczbą szczegółów? Za to grafika terenu czy efekty wybuchów stają na najwyższym poziomie. Cudnie prezentują się pustynne krajobrazy z pomarańczowymi skałkami i palmami, zielony dżungli czy zasiedzone stoki górujące w Azji (nie zmienia to jednak w niczym faktu, iż poza tym, iż same mapy są do siebie bliźniaczo podobne). Za to służą malownicze za-



Wybrane jednostki

ICP

Komandosi - może wykonywać dwójakie zadania, sabotować i wyściąć wrogie budynki oraz dzięki snajperce zająć z większą odległością wrogów lub uszkadzać pojazdy pancernie. W zasadzie pozostałe jednostki nie wykrywają przez nieprzyjaciela, dopóki nie zdradzi się wystrzałem albo nie wpaśnie na wrogiego szpaga.

Saper - wykrywa i neutralizuje miny postawione przez wroga. Jak to przystoi, "saper my" się tylko raz. Co, robotę ma zły kowna

Szpieg - jego podstawowym zadaniem jest obserwacja pozycji wroga, kierowanie ogniem artylerii oraz infiltracja nieprzyjacielskich systemów dowodzenia i komunikacji. Pozostaje w widocznym dla wroga - prócz wrogich szpiegów.

Atrapa czolgu - może skupić na sobie ogień wrogich jednostek.

Kräzownik rakietowy - najpotężniejsza broń w arsenale ICP. Jego zadaniem jest stanowiącą rakietę z głowicami nuklearnymi.

Przeciwrakieta - wykrywa i niszczy wystrzelone przez nieprzyjaciela rakietę.

Artyleria - doskonała przeciwko atakom sił pancernych wroga.

GHOST

Kamerzysta - jest wykorzystywany w celach propagandowych, jeśli siły nie zwycięstwo, to punkty popularności wzrastają, jeżeli porażka - popularność spada.

Żołnierz w cywilnym ubraniu - jednostki powstałe z wyćwiczeniami cywilów. Są uzbrojeni w karabiny. W przypadku gdy wojska ICP zabiją tak przebrane żołnierza, ich popułaność spadnie. Pamiętaj jednak, że kiedy przebrane żołnierze zacznie sam stracić, traci mufla.

Robot zwiadowczy - bezpilotowe "latające" zwiadowcze. Jest bardzo szybki.

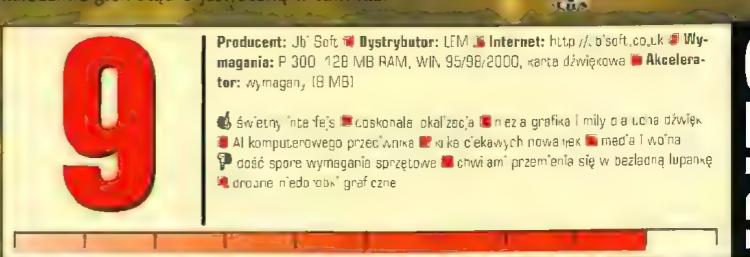
Nuklearny okręt podwodny - uzbrojony w rakietę z głowicami nuklearnymi, zatopienie może rozszerzyć o wynik wojny.

chody i wschody stoczne lub zasłone chmurami nieba. Nieraz walki toczą się w ciemnościach lub oparach mgły, co dodatkowo zwiększa atrakcyjność czynienia.

by tak jeszcze pracowano nad wyglądem jednostek, mógłbym postawić nawet wyższą ocenę. Jednak z drugiej strony, gra tak ma spore wymagania sprzętowe, a sterownia, perfekcyjna grafika prawdopodobnie by je dodatkowo zwiększyła. A tak jest fajnie, choć nie szukając.

Pater Patriae

Długo zastanawiałem się, jaką ocenę końcową wystawić Conflict Zone. Miałem szczerą ochotę postawić pół oczka więcej, ale po zastanowieniu zdecydowałem się na dziesiątkę. Wprawdzie gra oferuje wiele nowalijków związanych z rozgrywką, ale nie zmienia to w niczym faktu, iż sama walka nadal niczym szczególnym nie odbiega od innych erzeesów. Nie ma zatem mowy o żadnej rewolucji w dziedzinie gier. Stąd 9 jest oceną w sam raz.



Producent: JhSoft Distrbutor: LEM Internet: <http://jhsoft.co.uk> Wykonanie: Intel 450 MHz RAM: 128 MB VRAM: 16 MB Accelerator: NVIDIA GeForce 256 MB

• Światny hit fejs • kosmologiczne okazyjce • i miliardów dźwięków • AI komputerowego przeciwnika • wiele ciekawych nowości • media i tworzenie • dość spore wymagania sprzętowe • zmiany przemieniają się w bezładną lunapark • oryginalne i niespotykane grafiki

07/2001

INFO



MAX PAYNE

GATUNEK: TPP

Anakha

Tak to już w życiu jest, że na wszystko można spojrzeć przyjaznymi i przyjaznymi punktami widzenia. Dlatego na przykład rozrywka, której rozrywki w rozumieniu różnych ludzi jest po prostu tyle, co dawno temu i tańczący do tego lazu w Gorzowie (a jest ich tuzin), wskazuje, aby w wielu różnych definicjach rozrywki jedna obejmuje zawarte mówienie w gry komputerowe. I znów wracamy do punktu wyjścia, i mianowicie: niektórzy gustują w grach nawiązujących jak największą dozę realizmu, inni zaś nie wracają na to większej uwagę, pod warunkiem że trup ściele się gesto i krewą.

C i pierwsi są gatunkiem zdecydowanie bardziej wybrednym i za wszelką mową pod ręką gąsią dowodów na to, że taka a taka sytuacja w życiu nie mogłaby mieć miejsca. Dysponują pokazową wiedzą głównie z zakresu szczegółów technicznych uzbrojenia i okoliczności użycia poszczególnych jego typów na przestrzeni ostatnich kilkuset lat. Bez obrazu, ale mają oni w sobie coś z niespełnionych generałów, którzy tylko przez dość dawne zawieranie losu mieli się z powołaniem. Jedna z bardziej realistycznych gier ostatnich dekad jest "Train Simulator". Realizm, ale do buntu - można wycieć się w postać maszynisty prowadzącego pociąg na trasie długodystansowej i przez parę godzin gapić się na smigający na monitorze krajobraz. Analogicznie, gdyby chcieć stworzyć gry wierne oddającej pracę policjanta z Nowego Jorku, to najprawdopodobniej graczy przez kilka lat ani razu nie wyciągnąby pistolet, gdy - statystycznie rzecz biorąc - tak to właśnie wygląda. Chociaż jak to mówią, o gatunkach się nie dyskutuje. Osobiste jednak wole poświeścić czas realizmu na rzecz widowiskowości: jeżeli ty, drogi emisarz, podejrzysz taki punkt widzenia, a przy okazji lubisz film Johna Woo, to "Maximilian Ból" ("ukłony" do tychże ustawów o "debesakocie" języka polskiego) jest gra dla ciebie.

Dlaczego akurat Johna Woo? Zaraz to wyjaśncie. Kiedy tylko zobaczyłem MP, pomyślałem sobie, że gdzieś już takie numery widziałem. Poglądałem sobie trochę w filmoterce, a potem z przyjemnością obejrzałem po raz kolejny film "Bez twarzy" - w reżyserii wymienionego wyżej pana. Jeżeli pamiętałeś ów film, to było tyle, że ktoś ją robi i ma być super. Z rzadka pojawiające się screeny rokowate sprawdzie nadzieję, że taka właśnie będzie, kłopot jednakże w tym, że podobna sytuacja utrzymywała się niemalże nie więcej tylko, cztery lata. I tak dalej tworzone gry mają to do siebie, że najczęściej robią klapę. Po pierwsze czas w przemyśle gier komputerowych biegnie nieustannie i np. emisarz, który w momencie rozpoczęcia miał być nowatorski i powalający na kolana, w momencie ukończenia prac może wzburzać jedynie kptory usmieszek. Po drugie, im dłuższy czas produkcji, tym większe oczekiwania, którym ich nierzadko produkt końcowy nie jest w stanie sprostać. Szczęście mówiąc, kiedy uruchomimy gry, mamy silne podżeganie, że powyższe przewidziały będą miały zastosowanie i w tym przypadku. Bowiem jakość filmiku wprowadzającego pozostawia wiele do życzenia. Na szczęście zaraz po temu trafia się do menu głównego i od tego momentu gra zaczyna udowadniać, iż warto było na nią czekać cztery lata.

Max był nowojorskim policjantem. Zadowolony ze swojej pracy, miał kochającą żonę, córeczkę i domek jednorodzinny. Jedynym słowem, sielanka. Jednak pewnego dnia, po powrocie z pracy, w swoim domu został kilku cipunów wymachujących gnatami. Cóż z tego, że poradził sobie z nimi, skoro jego żona i córeczka już nie żyły. Okazało się, że mordercy byli pod wpływem nowego narkotyku o nazwie Valkyr. Payne przenosi się do oddziałów antynarkotykowych (DEA) i postawił sobie za cel aresztowanie człowieka odpowiedzialnego za wprowadzenie ówego środka na rynek. Przez trzy lata chylem i tykkiem infiltruje środowisko przestępco Nowego Jorku, jednak kiedy w końcu zaczyna do czegoś dochodzić,



przypomina sobie strzelanie w kościele między żołnierzami, odgrywanymi przez Nicolasą Cage'a i Johna Travoltę. To właśnie jest esencja gry "Max Payne". Ale nie uprzeczajmy faktów.

O "Maxie Payne'u" przez długi czas wiadomo



było tyle, że ktoś ją robi i ma być super. Z rzadka pojawiające się screeny rokowate sprawdzały nadzieję, że taka właśnie będzie, kłopot jednakże w tym, że podobna sytuacja utrzymywała się niemalże nie więcej tylko, cztery lata. I tak dalej tworzone gry mają to do siebie, że najczęściej robią klapę. Po pierwsze czas w przemyśle gier komputerowych biegne nieustannie i np. emisarz, który w momencie rozpoczęcia miał być nowatorski i powalający na kolana, w momencie ukończenia prac może wzburzać jedynie kptory usmieszek. Po drugie, im dłuższy czas produkcji, tym większe oczekiwania, którym ich nierzadko produkt końcowy nie jest w stanie sprostać. Szczęście mówiąc, kiedy uruchomimy gry, mamy silne podżeganie, że powyższe przewidziały będą miały zastosowanie i w tym przypadku. Bowiem jakość filmiku wprowadzającego pozostawia wiele do życzenia. Na szczęście zaraz po temu trafia się do menu głównego i od tego momentu gra zaczyna udowadniać, iż warto było na nią czekać cztery lata.

Max był nowojorskim policjantem. Zadowolony ze swojej pracy, miał kochającą żonę, córeczkę i domek jednorodzinny. Jedynym słowem, sielanka. Jednak pewnego dnia, po powrocie z pracy, w swoim domu został kilku cipunów wymachujących gnatami. Cóż z tego, że poradził sobie z nimi, skoro jego żona i córeczka już nie żyły. Okazało się, że mordercy byli pod wpływem nowego narkotyku o nazwie Valkyr. Payne przenosi się do oddziałów antynarkotykowych (DEA) i postawił sobie za cel aresztowanie człowieka odpowiedzialnego za wprowadzenie ówego środka na rynek. Przez trzy lata chylem i tykkiem infiltruje środowisko przestępco Nowego Jorku, jednak kiedy w końcu zaczyna do czegoś dochodzić,

zostaje wrobiony w zbrojstwo swojego przełożonego i staje się zwierzęną łwą dla całej nowojorskiej policji. W miarę rozwoju fałszywa okazuje się także, iż pojawienie się narkomanów w domu Maxa nie było przypadkowe.

Dawniej przemysł gier komputerowych był brzydkim kaczątkiem stojącym w cieniu przemysłu filmowego. Jednak im bardziej wzrasta moc obliczeniowa domowych blaszaków, tym szybciej kaczątko zaczyna się przekształcać w pięknego żubrza. Chłopaki (tudzież przedstawiciele pięknej) z 3D Realms postanowili mieć swój wkład w ten proces, nawet jeśli za cenę niewielkiego oszustwa, znane dobre absolwentom wielu szkół, a mianowicie ściąganie. Chociaż jest kwestią problematyczną, rzy można tu mówić o takim zjawisku.

Jakież to inwencje można wprowadzić do strzelanin czy to TPP, czy FPP? Jeżeli spojrzysz na dokonania na tym polu w ciągu ostatniego roku, to można dojść do wniosku, że niewiele. No bo z innej strony, ileż można tworzyć wariantów jednego scenariusza, pt. "Jedyny sprawiedliwy (tudzież sprawiedliwy) "No One Lives Forever") kroczy z dymiącymi gnatami i wycina w pierz wszystkich pozostałych"? Oczywiście można koncentrować się na prześcignaniu konkurencji w zakresie fajerwerków wizualnych, jak również realizmu oddania tego, co dzieje się z bliskim, kiedy już mu się zrobi kuku. Kiedyś wystarczało, żeby przeciwnik z pozycji wertykalnej

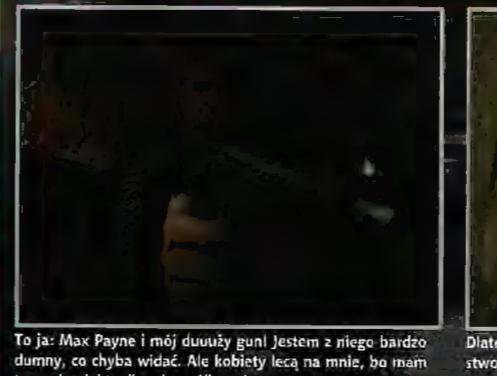


przeszedł do horyzontalnej (nieko niecznie płynnej), przy okazji wydając jakiś odgłos, mający imitować charkot i wyrzucać z siebie strumień pikseli imitujących krew, w ramach wisienki na sznurku. Wzrost konkurencji na rynku wyniósł na programistach to, mu złemu facetowi przydarzało się o wiele więcej czasu, odpydując utratę głosu, czym daje się do zauważenia, iż efekty ich działań są ciągle te same: A - Rozbrzygianie, B - Zdymuchwanie, C - Padanie, D - Wariacje A+B+C bądź A+C, i tak dalej. We wszystkich brakuje jednak czegos na koniec powieści inwencji.

A na czym polega inwencja w grze "Max Payne"? Przy standardowych ustawieniach - na naciśnięciu prawa przycisku myszy.



Fascynują mnie Maxa



To ja: Max Payne i mój duuuży gun! Jestem z niego bardzo dumny, co chyba widać. Ale kobiety lecą na mnie, bo imam twarz intelektualistki i wrażliwą duszę.



Dlatego fascynuje mnie dobrze malowane.



Ale i nie gąsienicę ambitną literaturą.



Natomiast nie cierpię telewizji.

Mogliby ktoś wysnuć żen wniosek, że nasz bohater może się po mniecie jak Arnie w napadzie biegunki. Nie. Max Payne usiłuje na swój sposób odpowiedzieć na pytanie od dawna dręczące filozofów: "Kim jestem, skąd przychodzę i dokąd podążam..."

demu może się chcieć kończyć grę trzy razy. Notabene ciekaw jestem, jak wygląda na ostatnim poziomie, skoro już pod koniec na pierwszym obiektu, który przypomina to próbę przewiezienia roweru komputerowego, ską (pytanie, co robi rowerzysta, kiedy mu się spie... y rower? Zdaje, że nie ma dwóch latek i czterech kolek...)).

W grze nie masz kamizelek kuloodpornych ani żadnych innych rzeczy, które jego są, a które służą w charakterze pancerza. No i w sumie dobrze. Prawda jest taka, że bezpośrednie trafienie z obrzytu, nawet przy zastosowaniu ochronnego wdzianka, owoczę przynajmniej kilkoma połamanymi żebrami, więc – tak czy tak – nasz bohater został z akej wyłączony. Max uznał tylko i wyłącznie środki przerwobitowe. Swoją drogą spożywa je w ilościach wręcz przerażających. No ale od razu widać efekt – np. przestaje kusytki, rusza się zwinniej itd. Stąd też może dość charakterystyczny wygląd twarzy Maxa. Niektórzy kolorzy się z widokiem faceta cierpiącego na chroniczne zatorzenie.



Z czego wyrły do wrogów? Na początku Max ma przyjaciela każdego strzała prosto (i udzieli Afroamerykaninu na agresywnym dorobku), sztyle Beretę. Potem, żeby biedactwo nie czuło się samotne, można jej dla towarzys-



Podsumowanie

Gra jest niewątpliwie dobra. Gra niewątpliwie ma sporo plusów, ale mimo wszystko przelomem nie jest. To spory krok naprzód – ale nadal jesteśmy w tej samej epoce. Parafrazując słowa Neilia Armstronga: "to był duży krok dla programistów, ale mały dla graczy". Czekamy, aż będzie odwrotnie. :)

9+

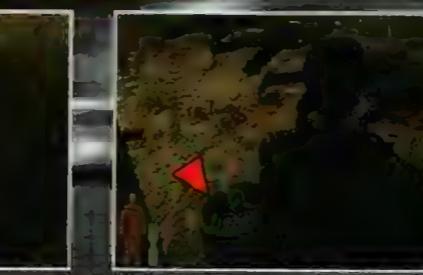
Producent: 3D Realm ■ Dystrybutor: Play-it ■ Internet: www.max Payne.com ■ Wymagania: Win 95/98/ME, Pentium II 450 MHz, 96 MB RAM ■ Akcelerator: minimum 16 MB RAM

■ A co, ma o ich wylczytem? MNÓSTWO!

■ Konieczność ukończenia gry na poziomie łatwym, by mieć dostęp do trudniejszych

■ Brak multpla □ Wymagania sprzętowe □ Troszka krótkie

INFO



Oraz perwersja i rozputia!

Demolowanie pomieszczeń...

A w toalecie – to sami widziecie :)

Już nie wspominając o tym, że folgowanie nagoem radikalnie skracza życie! PAMIĘTAJ: PALENIE SZKODZI!!!

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE



W PUDEŁKU:

1

lub

5



mapa
Argilusa



instrukcja
obsługi



poradnik
- cel misji
- porady
- opisy postaci



JUŻ W SPRZEDAŻY

cena 99,90

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon
otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio
CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



GATUNEK: Arcade 3D + Sim

Pearl Harbor: Strike at Dawn

Łukasz Bonczol

Z powodu wejścia na ekranie kin wiadomego filmu wkrótce nie będzie już redaktora, którego ominęłyby wątpliwa przyjemność zrecenzowania kolejnej gry z Pearl Harbor w tytule. Przynajmniej na razie wszystko na to wskazuje. Tylko McDrive uśmiecha się pod nosem, bo istotnie trudno byłoby zrobić wyścigi oparte na wydarzeniach z siódmego grudnia 1941 r. Ale czego to już ludzie nie wymyślili. Aż strach pomyśleć, co będzie po premierze Jurassic Park III... W każdym razie, jeżeli macie uczulenie na nazwę Pearl Harbor, to koniecznie zrezygnujcie z dalszego czytania.

Wybaccie ten nagły przypływ "entuzjazmu", ale przy graniu w Strike at Dawn chwilami ręce same opadają. Już samo intro spowodowało, że mało nie spadłem z krzesła. Jak babcie kocham! Widziałem w intrze... Junkersy!!! Nie wierząc własnym oczom postanowiłem zaszerwować sobie cały filmik jeszcze raz. Niestety okazało się, że miałem rację. W roli japońskich bombardów zobaczmy tu Ju-87 "Stuka", którym ktoś podmienił znaki rozpoznawcze. Zrobił to zresztą bardzo nieumiejętnie, bo jak inaczej wytłumaczyć czerwone stonczek na czarno-białym filmie? Nie zdziwiłem się już więcej, kiedy w następnym ujęciu zobaczyłem Ju 88 rzucającą bomby nad Tamizą...

Jeżeli spektakularny (choć nie tak, jak to widzimy w kinie) japoński atak na bazę amerykańskiej floty stanowi dobry temat na film, to w przypadku gry komputerowej jest już gorzej... Kiedy zaś w owej grze mamy, tak jak to ma miejsce w Strike at Dawn, walczyć po stro-



przemysłu lotniczego oglądamy standardowo - od strony zadka, czyli jak to się elegancko nazywa: "z perspektywy trzeciej osoby". Dla ambitnych przeznaczony jest widok "z kokpitu", który jest tutaj o tyle oryginalny, że wcale nie widać... kokpitu, a jedynie celownik na środku ekranu. Oprócz dwóch wyżej wymienionych ujęć, akcje śledzimy także z pozycji bombowca, nowe ujęcie, które z pewnością zadowoli miłośników przestrzeni. Uzycie tej ostatniej jest szczególnie problematyczne, ponieważ oznacza wstępne znalezienie się w samolocie, co nie jest zawsze takie proste. Wstępna pozycja planowa w dół, po czym przesiądmy się do wieżyczki, to nikt za naszych nie wyrośnie (czytaj: kaplica murana). Zupełnie tak, jakbymy byli jedyną osobą w samolocie. Do rożenia wroga z śledziskiem

nak na tym nie kończy się umiławianie twórców gry do potężnych bombowców. Skąd oni, u licha, wytrzeszni japońskie lotnictwo bombowe, atakujące Pearl Harbor? (Mimochodząc, gra obfituje w wiele takich niespodzianek)

Wspomniane w pojęciu "okupacją" wytwory amerykańskiego przemysłu lotniczego oglądamy standardowo - od strony zadka, czyli jak to się elegancko nazywa: "z perspektywy trzeciej osoby". Dla ambitnych przeznaczony jest widok "z kokpitu", który jest tutaj o tyle oryginalny, że wcale nie widać... kokpitu, a jedynie celownik na środku ekranu. Oprócz dwóch wyżej wymienionych ujęć, akcje śledzimy także z pozycji bombowca, nowe ujęcie, które z pewnością zadowoli miłośników przestrzeni. Uzycie tej ostatniej jest szczególnie problematyczne, ponieważ oznacza wstępne znalezienie się w samolocie, co nie jest zawsze takie proste. Wstępna pozycja planowa w dół, po czym przesiądmy się do wieżyczki, to nikt za naszych nie wyrośnie (czytaj: kaplica murana). Zupełnie tak, jakbymy byli jedyną osobą w samolocie. Do rożenia wroga z śledziskiem

strzelca pokładowego zniechęca też fakt, że tak naprawdę ogranicza się ono jedynie do rażenia śmiechem. Rachitycznym karabinkiem, który oddano nam do dyspozycji, niczego innego nie wskóramy (nie da się nawet odstrzelić sobie własnego statecznika pionowego!).

Pilot został uproszczony tak bardzo, jak tylko można to sobie wyobrazić. Za nic w świecie nie można zmusić samolotu do wykonania pełni ani beczki. Na pryciągnięcie bocznego kursova maszyna reaguje co najwyżej łagodnym skrętem. W takich warunkach latać jest sprawą łatwiejszą niż kierowanie samochodem w zdecydowanej większości komputerowych wyścigów. Czy przy tak okrojonym modelu lotu w ogóle możemy mówić o różnicach w pilotażu poszczególnych maszyn?

Jak się już zapewne zorientowaliście, mamy tu do czynienia z typową strzelaniną, i to z rodzaju tych najprymitywniejszych. Pomiędzy fazą startu i lądowania jest tu więc jak najbardziej na miejscu. Także dolar nad miejscem właściwej akcji został sprawdzony do obejrzenia krótkiej animacji. Dziwi tylko, że samoloty zawsze startują z wyspy (bo, jak wiemy, lotniskowce odegrały w tej wojnie marginalną rolę :))). Czasem tylko zdarza się, że niezwykle krótki pas startowy kończy się nagle, niemal wpadając do morza. Pewnie miało to imitować start z lotniskowca, tylko skąd na lotniskowcu trawa?

Ponieważ nie musimy martwić się o start czy dotarcie na miejsce akcji, pozostałe już tylko strzelanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie... Tutaj czeka nas kolejne rozczerowanie, ponieważ nawet najcięższy ostrzał wyraźnie nie robi na wrogich maszynach żadnego wrażenia. Chwilami nawet wydawało mi się, że moje pociski "przenikają" przez japońskie kadłuby, wcale nie wyorzadając im szkody. Przeciwnicy zaczynają ciągnąć za sobą pióropusz dymu, dopiero gdy ich uszkodzenia przekroczą dziewięćdziesiąt procent. W praktyce mamy wrażenie, iż bezskutecznie przymyka do wroga ślepakiem, po czym rozlatuje się on od pierwszego strzału. Tragedia, ale jeszcze do przejścia. Tym, co przesąduje o beznadziejności powietrznych pojedynków, jest właśnie uproszczony do boku model lotu, dzięki któremu walka toczy się rzeczywiście tylko w jednej płaszczyźnie. Kiedy Japończyk siedzie nam na ogonie, wystarczy kręcić się ciągle w kółko, by go w końcu zgubić, a jeszcze po paru okrążeniach samemu wejść mu na ogon... Paranoja. Manewry w płonie są w tej sytuacji niemal zbojęne. Dodatkowo sterowane przez komputer maszyny zachowują się nie fair, bo potrafią strzelać pod dowolnym kątem w stosunku do kierunku lotu!

Takie ataki na cele naziemne, czy nawodne, nie dostarczą spokojnego graczowi wiele emocji. Wybierając w menu atak na japońską flotę, nastawcie się na nepotkanie trzech okrętów, lotniskowca, Yamato i jeszcze jakiegoś krążownika. A ja się pytam: gdzie ta flota? Przecież wiadomo, że lotniskowce czy pancerniki nie wypływały w morze bez kilkunastu przynajmniej okrętów wsparcia. Nie muszę chyba dodawać, iż tak przyjdzie nam przeprowadzać przeważnie w pojedynkę (sem kontra reszta świata!). Jednak bez obaw. W Strike at Dawn można spokojnie ciężkim bombowcem kręcić osiemki dwieście metrów nad pokładem "Yamato" nie mając nawet zbytnio na zestrzelenie.

Ponieważ krzyżki, moje przeszywanie, że gra wygląda nie najgorszej, nauczę się. Wyprawę wykonałam tak, jakby nie pokrywając żadnego, lecz skracając drogę.

4+

Producent: Koch Media/Maus Software ■ Dostybutory: Koch Media ■ Internet: www.maussoft.com ■ Wymagania: Pentium II, 64 MB RAM ■ Akcelerator: 16 MB niezbędne

■ w marę ładna grafika ■ każdy tu może zostać asem ■ alternatywna wersja historyczna ■ zachowanie maszyn w powietrzu ■ z historią toto ma mocno na pierku... ■ Junkersy w intrze ;)) ■ zobrazowanie uszkodzeń ■ i tak dalej...

INFO

www.valkiria.net



Rekrutacja

Trwa nabór do
Militarnej Sieci ValkiriaMyślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?Dobrze tego wiatr?
Zaciągnij się i odleć!

W Valkirii znajdziesz

podsystem RPG

podsystem gier

komputerowych

sklep internetowy

galerię

konkursy, nagrody

aktualizacja co godzinę

interaktywność do boku

niespotykane rozwiązań

pełna swobody

wyowiedzi

najzybszy zrzut gier
i najlepsze ceny tylko
dla żołnierzy Valkirii.Promocja !!!
Do trzeciego zakupu
premierowany koszulka
Konkurs !!!
Do wygrania:Logitech
WingMan
ForceWaitek K100
...gry, gadżety, etc

Szczególny w Valkirii

Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

Terminal v.30



elementów interfejsu przedstawiono w trzech wymiarach. Mamy więc - czego zapewne wszyscy się spodziewali - pełną (prawie) dowolność ustawienia punktu, z jakiego obserwujemy akcję. Dzięki temu bez trudu zorientujemy się w terenie i poprowadźmy nasze mechy dokładnie tam, dokąd chcemy. Co do terenu, to trzeba powiedzieć, że nie pełni on roli jedynie dekoracyjnej. Przeciwne, jego ukształtowanie jest niezmiernie istotne dla sposobu prowadzenia walki. Jeśli coś jest za-



słonięte, np. wzgórzem, nie widzimy tego - ta sama zasada działa oczywiście w drugą stronę, więc odpowiednie wykorzystanie rzeźby terenu często może stanowić o wygraniu. Sprawa jednak nie wygląda tak, że wystarczy się schować w byle dzurze, aby pozostać niezauważonym. Niektóre z naszych maszyn posiadają wbudowane sensory, przed którymi nie uchroni żadne ukształtowanie terenu. Rzecz jasna, przeciwnik też ma tego typu mechy - sytuacja wygląda po prostu ciekawie. Chociaż - stop. Czasem bywa mniej interesująco, ponieważ istnieją mechy niewidoczne na sensorach. Pół biedy, jeśli to my nikt dysponujemy, wtedy wszystko jest w porządku. Jeśli jednak takim cackiem rozporządza przeciwnik, a ty musisz znaleźć delikwenta na

CD-ACTION
10/2001

8+

Producent: FASA/Microsoft. ■ Dystrybutor: Microsoft. ■ Internet: www.microsoft.com/games/mechcommander2. ■ Wymagania: Win95/98/ME, P 266 MHz, 64 MB RAM, 4x CD ROM. ■ Akcelerator: bardzo przydatny

■ grafika ■ ciekawy scenariusz ■ dołączony edytor misji ■ encyklopedia ■ zbyt mała kontrola nad mechami ■ zdźrze mu się zwalniać nawet na mocnym sprzęcie ■ brak trybu skirmish

INFO



słonięte, np. wzgórzem, nie widzimy tego - ta sama zasada działa oczywiście w drugą stronę, więc odpowiednie wykorzystanie rzeźby terenu często może stanowić o wygraniu. Sprawa jednak nie wygląda tak, że wystarczy się schować w byle dzurze, aby pozostać niezauważonym. Niektóre z naszych maszyn posiadają wbudowane sensory, przed którymi nie uchroni żadne ukształtowanie terenu. Rzecz jasna, przeciwnik też ma tego typu mechy - sytuacja wygląda po prostu ciekawie. Chociaż - stop. Czasem bywa mniej interesująco, ponieważ istnieją mechy niewidoczne na sensorach. Pół biedy, jeśli to my nikt dysponujemy, wtedy wszystko jest w porządku. Jeśli jednak takim cackiem rozporządza przeciwnik, a ty musisz znaleźć delikwenta na

wygląda po prostu ciekawie. Chociaż - stop. Czasem bywa mniej interesująco, ponieważ istnieją mechy niewidoczne na sensorach. Pół biedy, jeśli to my nikt dysponujemy, wtedy wszystko jest w porządku. Jeśli jednak takim cackiem rozporządza przeciwnik, a ty musisz znaleźć delikwenta na

ogromnej mapie, zaczynasz się nieco dezerterować. Ale coż, taką jest wojna.

Jakie są zazwyczaj cele misji.., napisałem już wcześniej. Warto jeszcze wspomnieć, jak właściwie wygląda ich realizowanie. W przeciwieństwie do większości strategów czasu rzeczywistego, tutaj nie wystarczy nazbierać zasobów, naprodukować jednostek i rzucić się do akcji. Biskwiat, który nie kuli się o swoich pracowników nie wyprodukujemy. Nie znaczy to jednak, że nie możemy jakoś pomóc naszym mechom. Temu właśnie - pomocy - służą punkty zasobów. Pewną ich ilość otrzymujemy na początku każdej misji, a ponadto - zdobywając określone budynki przeciwnika - możemy zyskać ich jeszcze więcej. Możliwość wykorzystania punktów zasobów są mnogie, ale prawdę mówiąc, w ciągu całej gry wykorzystywamy tylko sprawdzanie wozu naprawczego doprowadzającego nasze maszyny do stanu używalności. Oprócz tego można zarządzić nalot na wybrany punkt mapy, wezwać śmigłowiec zwiadowczy, stanowisko artylerii, próbnik z potężnymi sensorami czy samochód kładący pole minowe.

Wszystko to brzmi ładnie, ale niestety nie znajduje poważniejszego zastosowania w grze. Owszem, raz czy dwa trzeba wykorzystać punkty zasobów w określonym celu, ale sytuacja taka występuje sporadycznie. Widać też przy okazji głównego zadania wszystkich misji w programie, czyli ich pełniwość. Niczy kolejność, w jakiej wykonujemy zadania, jest dowolna, ale w żaden sposób nie zmienia przebiegu misji. Przeciwnicy aktywniejsi są w tych samych momentach, nadchodzą wtedy szturmów, kleszczów i wrażów, w których samym wskroś nie zauważymy żadnego żołnierza. Przybyły na pierwszy rzut oka zatrzymał się na chwilę, aby złożyć głowę, a potem zniknął, nie pozostawiając śladu. Określenie, że zatrzymał się na chwilę, nie pozwoli nam zdecydować, kiedy maszyna przeciwnika niezawodnie do danej sytuacji trzeba ją użyć (okładka gry nie przedstawia daty misji).

Podobnych burączków znalazłyby się więcej, ale nie będę się powtarzać. W końcu granie w Mechcommandera było dla mnie czysta przyjemność. Przyglądam się rozwale, jaką zinią moje maszyny, niezmiennie cieszyło, a choć odkrycia kolejnej części scenariusza pełnia do ośudu. Początkowe narzekania na zbyt małą kontrolę nad maszynami, nad czasem zbyt dużą samodzielnością jumilki, bo w końcu - jak tu narzeka przy dobrej zabawie - znowu walki mechów, jak i rozwane zbyt nieszczerze zabudowań przeciwnika nie wymaga właściwie dużych nakładów taktycznego myślenia. Zazwyczaj na niższych poziomach trudności - wystarczy skorzystać z taktyki ataku luźną kąpielą, sprawdza się to wspaniale. Czasem jednak trzeba trochę pokombinować, ale raczej nie podczas walki mechów (na które to nie mały właściwie wpływu), a podczas

zobycia baz. Wtedy do nas należy decyzja, czy również wokół ziemnią, czy też przejmujemy centra kontrolne i zdobywamy bazę na własny użytek.

Wszelkie Mechcommander 2 to wiele klikań i nie myślenia, ale w niczym

Oskar poznał świat

czyli seria fascynujących opowieści o otaczającej nas przyrodzie



Odkrywa tajemnice lasu
odbywając odkrywczą podróż do leśnego świata.

Wyrusza za miasto
by spotkać rośliny i zwierzęta żyjące nieopodal nas.

Odwiedza gospodarstwo
poznając uprawiane tam rośliny i hodowane zwierzęta.

Nurkuje w jeziorze
zaznajamiając się z wodną fauną i florą.

W każdym programie z tej serii znajdziesz:

- interesującą zawartość przedstawioną w zabawny i przyjazny sposób;
- dwie pełne wersje językowe: polską i angielską;
- wszystkie dialogi interpretowane przez zawodowych aktorów;
- po 12 świątecznych gier i zabaw ściśle związanej z tematyką programu.

49 90

całkowicie po polsku

Eurofighter Typhoon

■ Pepin Krootki



Zastanawialiście się czasem, dlaczego tak mało osób gra w symulatory? Przecież powietrzne pojedynek należą do najbardziej widowiskowych i ekscytujących rzeczy pełniących kinowe kadry czy książkowe stronice... No właśnie, tylko że rzeczywistość jest raczej mało pociągająca. Siedząc w kinie wgnieceni w oparcie fotela i obserwując kolejne fajerwerki, w słuchając się w ryk silników zmieszany z terkiem dialek i dramatycznymi pokrykiwaniami pilotów, zapominamy o nudyjącym locie nad cel, nawigacji, latach szkolenia, jakie przechodzi każdy pilot. Dlatego kiedy rozgorączkowani "niedzielnymi pilotami" wysypują się z multipleksu lub wyłączają magnetowid, pędzą do swojego blaszaka i instalują najnowszy symulator, spotyka ich zawód. Dynamika już nie ta, obsługa skomplikowana, no i co, u licha, oznaczają te wszystkie symbole i oznaczenia? O rety! Nie wiedziałem, że latać jest aż takie trudne (a przecież wiadomo, że temu "lataniu" daleko do prawdziwego...!)

Swieżo upiecieni amatorzy awiacji włączają teraz strzelaninę. Mimo że wreszcie mają, co chcieli, czyli mnóstwo eksplozji i tła powietrza rakiety, to jednak czują, że nie o to chodzi... Przecież nawet w filmach klasy "C" wróg nie pojawi się z taką częstotliwością. Nie wykazuje aż takich skłonności do samobójczych, coż wiec począć w tej sytuacji? Proponuję zaznajomić się z Eurofighter Typhoon - grą, która zysnęła najbardziej hardcore'owych strzelanin (Rage) i najbardziej ambitnych symulatorów (DID). Czuje w kośćach, że ich gra ma szansę odnieść spory sukces.

Cast s berli zostawmy w spokoju. Twórcy gier wymysli już tysiąc jeden powodów, dla których Rosjanie rozpoczęnąą trzecią wojnę światową. Wy padają, jednak zauważyc, iż w Typhoonie robią to zgodnie z wszelkimi kanonami sztuk wojennej. Małonicie ude-



Trudno określić, czy EF Typhoon to bardziej ambitna strzelanina czy zręcznościowy symulator. I bardzo dobrze, bo dawno nie gratem w tak dobrą strzelaninę ani tak emocjonujący symulator.

rzają na Islandię, najbardziej newralgiczne ogniwo linii G UK (Grenlandia, Islandia, Wielka Brytania), by otworzyć swojej floty swobodne wyjście na Atlantyk. Czy im się uda? To już w dużej mierze zależy od gracza, który wraz z garstką obronców stawia czoło nieprzyjacielskiej napaści. Przyznajmy, że umiejscowienie akcji na Islandii to przemyślany chwyt, który nie służy tylko uwijygodnieniu fabuły. Wyspa jest bowiem na tyle duża, by móc pomieścić całkiem spory wirtualny teatr wojenny, a z drugiej strony, tak niewielka, że wszędzie można dolecieć w przeciągu kilku minut. Dzięki temu udało się zachować realia i wyeliminować

duone, dające się przełożyć. W Typhonie nie wkraczamy do akcji już w k. ka chwil po starcie. Po nieważmo my przejęć kontrolę nad jedną z kilku maszyn (o czym da ej), to w zasadzie mamy do czynienia z walką permanentną. Poza tym, jakoy nie patrzyć jesteśmy w erozerze nie związanej z wyspą - samotnym bastionem, który nie utrzyma się dugo bez dostaw świeżej krwi i sprzętu. Dostaw z zew iatry' oczywiście, bo Islandia nie posiada wystarczającego zaplecza. Ważną rolę odgrywa zatem most powietrzny i lotnictwo.

Już sa no menu, pojawiające się zaraz po uruchomieniu gry, stanowi swego rodzaju "powiew świeżości". Zajmijcie się sztampowymi "Single Mission", "Campaign", "Multiplayer", "Options", i te razy, iż to przerabialiśmy? T. t. mamy tylko trzy możliwości: "gra sieciowa", "nowa gra w czasie pokoju" i "nowa gra w czasie wojny". Prawda, że przemyślane? "Nowa gra w czasie pokoju" to nic innego jak swoisty samouczek, w którym krok po kroku, zaznajamiamy się z obsługą gry. Jako że jest to preludium do konfliktu, wcale nie czujemy, iż zaliczamy jakieś szkolenie. Bez dwóch zdań - świetny pomysł!

GATUNEK: **Simulator**

Dalej jest nie mniej nowatorsko, bo grę tę charakteryzuje swiasty symbole, tym gatunkowy. Autorzy wykrajują poza kanon strzelaniny, czyli symulatora, serując nam delikatne zapozyczenia z innych rodzajów gier. Przygode rozpoznajemy od wycieczkowania szesniosobowego zespołu (na usta ciśnie się słowo "druzyna") pilotów, których losy będą efemery, dalej śledzić, a niekiedy i zmieniać. Każdy ze świadków charakteryzuje się kilkoma cechami (chocie nie są to współczynniki...), jak zdolności przywodowe, umiejętności przetrwania w trudnych warunkach oraz stan zdrowia. Tylko niewielu mogą poszycić się doskonałą kondycją. Pozostali mają skronności do kataku bądź zatamowania psychicznego pod wpływem stresu... Jeszcze inni otrzymywali ostrzeżenia za pociąg do butelek i fajek. Trochę dziwi, że tacy lódzie latają na najnowocześniejszym i, co najważniejsze, najdroższym europejskim myśliwcu! Przecież wojna się dopiero zaczyna i na brak kadr raczej nie można narzekać.

Każdy pilot ma jakąś specjalność (walka powietrzna "dzika lasica" etc.). Ten aspekt rozgrywki nie został chyba do końca przemyślany, bo piloti są rozmiieszczani pojedynczo na całej wyspie - jednak i tak do danej misji wysyłają przeważnie tego, który ma bliżej (np. specjalnością do ataków na cele naziemne) muszą przechwytać wrogie samoloty. Jak to się kończy, nie muszę wspominać. I tu dochodzimy do kolejnego "pkaleczenia" gry - misje są nam zarzucone z góry i nie możemy ingerować w ich plan. Niby zgadza się to z rzeczywistością, ale skoro nie jesteśmy samotnym pilotem, lecz obserwujemy zmagania całej grupki, to dlaczego sami nie mielibyśmy decydować, kto, co i jak? Zdarza się też, że niezależnie od nas, pilotom przydzielają skrytowych (więc wyspy broni więcej, niż sześć Eurofighterów, a już myśleć, że to kolejna gra z cyklu "sześciu samotnych bohaterów kontra hordę nieprzyjaciół"). W tym względzie także nikt nas nie pyta o zdanie.

Sama rozgrywka nie jest podzielona na żadne odrębne misje. Rozwój sytuacji śledzimy od początku do końca w czasie, rzeczywistym. Nawet kiedy lotnicy z naszej paczki nie przebywają w powietrzu, obserwujemy ich, jak relaksują się w kantynie, w słuchając odrapówkę czy też po kataapultowaniu się gdzieś w górnach walczą o przyczepie, czekając na ratunek. Kiedy totally zdziwi nas ten bardzo uproszczony "reality show", zawsze możemy sprawdzić, co ciekawego dzieje się akurat nad wyspą. Nawet jak nie ma specjalnej zadymy, uda się podglądać jakąś parkę Harrierów wykonującą rutynowy patrol...

Wówczas charakterystyczne pikanie wyrywa nas z biegłego lenistwa. Oto zapala się ikonka informująca, że jeden z naszych właśnie szkicuje się do misji. Przypisana do ją płyta i przygotowanie do lotu trwa parę minut, bo wraże bombowe są tuż tuż... Decydujemy, czy chcemy pozostać biernym obserwatorem, czy też zasiąść za sterami. Można to zresztą zrobić w każdym momencie. Nie lubicie startować? Czekacie więc, aż pilot sam podeszłe maszynę w powietrze, następnie wykonuje zadanie, aż potem ponownie "wyskakujecie" z kokpitu. Pilot, w którego przed chwilą się wleliście, powróci do bazy i wyląduje (chyba że go ktoś po drodze ustrzelił...). W co goretznych momentach, gdy walczą wszyscy nasze Eurofightery, gra polega na "przeskakiwaniu" od jednej do drugiej maszyny i ciąganiem naboju, by w momencie gdy pilotujemy myśliwiec, reszta dawała sobie radę, iż ta walka nigdy nie ma końca! Co jakiś czas jesteśmy informowani, iż właśnie w telewizji nadano wiadomości, które powinniśmy obejrzeć. Filmik wygląda bardziej wątgodnie, coż wypadają dobrać do synchronizacji pomiędzy ruchem ust prezenterki i czytanym tekstem. Wraz z kolejnym serwisiem stopniowo wzrasta atmosfera nękkiego, jakiś zamach bombowy w Petersburgu, zakrojone na szeroką skalę manewry przy granicy państw bałtyckich, zemaskowanie u wybrzeży Islandii rosyjskiego kutra ryczoakiego na faszernego urządzeniami szpiegowskimi... Autentyczności dodaje fakt, iż jeśli zestrzelą któregoś z naszych, to po upływie pewnego czasu usłyszmy o tym w w domościach!

Napisałem już, że w każdej chwili możemy "wskoczyć" w cało (czy moze "podniemić duszę") jednego z pilotów. No właśnie - możemy, ale nie musimy. Jest to chyba pierwsza gra, z jaką się do tej pory zetknęliśmy, w której całe nie mamy gry (a ta dostarcza niezprzecelnej satysfakcji). Już samo patrzenie na tą wprawioną w ruc i wojenną maszynę pochłania bez reszty! Nie oznacza to wcale, że gra ukończy się sama. Szczęśliwie powiedziałiśmy, nie iż bylibyśmy na umiejętności kontrolowanych przez komputer pilotów, bo walczą raczej z kępką. Przeważnie latają po prostych, nieznacznie tylko kluczczą, nie wykazują pełnej zwrotności maszyn, oznaczają flary... Trzeba więc trochę pomóc chłopakom (i dzwierczojinom oczywiście też). Niestety, jak to bywa, kiedy już wpadają w bigos, to

najczęściej wszyscy naraz. A my możemy kontrolować tylko jeden samolot; Na domiar złego, kompresja czasu (tylko jednostopniowa) nie ulega wyłączeniu, gdy któryś z naszych popada w tarapaty. Sytuację ratuje zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie (a nie tylko pomiędzy misjami). To rzadkość, a właściwie ewenement w symulatorach, ale kto powiedział, że to zły pomysł? Nie wybieram sobie bez niego przejścia gry.

Każdy gracz wie, że niczym nie skrópowane zapisywanie gry pozwala leniwym na przejście prawie każdej bez strat własnych. Założymy jednak, że gramy uczciwie i robimy save'y tylko gdy kończymy zabawę. Choćbyśmy dwoi się i troi i w końcu kiedyś oberwiemy. Co wtedy? Jeszcze? Ile i zdofomamy się katapultować, to jeszcze nie straconego i są spore szanse na przywrócenie sklepów dawnego składu. Przypominamy sobie jednoznacznie o blążej z pożarowinie w dossier, opatrzonej nagłówkiem "survival". Otóż, po wylądowaniu ze spadochronem.



nasz człowiek będzie jeszcze przez jakiś czas czekać na porom, zanim zginięty będzie dostanie się w ręce nieprzyjaciela (i bardziej zaprawiony w sztuce przetrwania, tym lepiej, sobie radzi). Jeśli wyląduje na lądzie, nawet w pobiu z wrogiem, to jeszcze pół biedy. Spokojnie doczeka przylotu śmigłowca ratunkowego z brigadą komandosów (albo i jego zestrzelą... Przecież to wojna!). Kiedy jednak nieszczęsnik katapultuje się nad morzem... Jak by to cyfrowatyczne wy tłumaczyć rodzinie? Wody okalające Islandię są raczej zimne. Po kilku, gora kilkunastu minutach oglądamy już tylko unoszące się na falach wśród szczątków ciała.



Sporządziłem już niezły kawałek recenzji tzw. zręcznościowego symulatora (choć przyznam, że ta gra wymyka się wszelkim schematom i nie daje się łatwo zaszuflikać), a nie napisałem jeszcze ani słowa o realizmie, fizyce modelu lotu, sztucznej inteligencji i innych, bądź co bądź, kluczowych sprawach. I skąpa ta przyjemność z gry, w której można



wcale nie ingerować w przebieg wypadków? Typhoona się po prostu nie obejrzeć! Niemal jak film. Można goździnami nie ochodzić od monitora. Dzieje się tak za sprawą fantastycznego prowadzenia kamery i doskonale pasującej do klimatu, niekiedy monumentalnej muzyki. Sama sekwencja kołowania i

startu to majstersztyki! Takiego fragmentu nie powstydziłby się żaden film akcji! Szkoda, że nie zobaczyłeś tego na statycznych screenach... Oprawa audio przy konkretnym wzmacniaczem i kolumnach urywa jaja. Wybaczę dosadne określenie, ale niewiele brakowało, a sam nosiły swoje w stoiku z formaliną... Dźwięk w niniejszej grze w ogóle jest poza wszelką konkurencją (zagrajcie w F22 TAW, którego pełna wersja niedawno zamieściłyśmy i klika krotne pomnożcie doznania). Ach ten świst łopat wirnika... Czysta poezja. Niby prozaiczna sprawa, a tyle jeszcze można z niej wykreszać. Dźwięk w połączeniu z odpowiednimi ujęciami kamery sprawia, iż wydarzenia na ekranie (np. demo mode) przykuwają uwagę i budują napięcie, choć tak naprawdę nic się nie dzieje (np. oglądamy lecące śmigłowce).

Typhoon oferuje wszystkie atrakcje zarezerwowane dotychczas dla wąskiego grona maniaków symulatorów (którzy już w wieku siedmiu lat znali siły rządzące zachowaniem samolotu), podając je przy tym w formie strawniej nawet dla osób, które dotychczas omijaly symulatory szerskim łukem. Każdy, kto wykaże się odrobiną samozaparcia, w mig (MIG? :) opanuje



ciągnąć z prawie każdej niebezpiecznej sytuacji. Nie ma się co martwić o lądowanie, bo przecież nie trzeba tego wcale wykonywać samemu. Jeżeli jednak się na to zdecydujemy, sukces prawie gwarantowany. Komputer pogratuluje nam udanego przyjęcia, nawet gdy nasz myśliwiec zatrzyma się dopiero sto metrów za końcem pasa startowego, pośrodku zaoranego pola. Model lotu nie odwzorowuje szczegółowo np. wpływu czynników atmosferycznych, ale laikowi może dostarczyć nie lada przyjemności z latania. Myśliwiec porusza się z grą i finezją, jakiej pozazdrościłaby mu niejedna baletnica. Bardziej na miejscu byłby tu chyba określenie "pływ w powietrzu".

Pomimo ogólnie bardzo dobrego wrażenia, jakie na mnie wywarła gra, nie mogę nie napisać o kilku poważnych błędach i wypaczeniach. Porząk o nie nie tylko fana wojskowości ale nawet osoby kierujące się w ocenie jedynie zdrowym rozsądkiem. Za przykład przytoczę misję polegającą na zatopieniu rosyjskiego okrętu podwodnego klasy Typhoon (Typhoon vs Typhoon!) w czasie wynurzenia. Przecież widok okrętu tej klasy przebywającego w wynurzeniu należy do rzadkości, a w pobliżu wrogich wód terytorialnych zakrawa na absurd! Kapitan okrętu, o którym mowa, też najwyraźniej wiele przeszedł w domu wariatów, bo w obliczu



nadlatujących myśliwców miast rozkać zanurzenie, nakazuje prać do nich z dżaków (a ja się pytam: jakich?!) Także widok rosyjskich Tomahawków (importowanych czy jak?) pozostawia pewien niesmak.

Czy takie wady dyskryminują EF Typhona? W sumie to nie było co silić się na realistyczny symulator, bo takim był przecież EF 2000. Teraz byłoby to już tylko powtórzenie tamtej gry... A tak otrzymujemy nowatorskie podejście do tematu. EF 2000 był kiedyś szokiem, zarówno jeżeli idzie o grafice, jak i realizmu. Symulator ten wyznaczył nowe standardy i sprawił, że świat usłyszał o DID-zie - firmie tworzącej małe, ale za to z klasy. Nie mogę opuścić się pokusie porównania starego z nowym. A wypada ono dla Typhona raczej niekorzystnie. Po kilku dniach grania, gdy opadły pierwszy entuzjazm, zrozumiałem, że dzieło Rage to mały Pikius przy starym, ale wiele jeszcze jarym EF 2000.



Grafika? Również już dawno obejrzałem screeny, więc nie warto było od niej zacinać. Wbrew szumnym zapowiedziom, wedle których do bezstresowej zabawy gra miała wymagać co najmniej Pentium III oraz akceleratora najnowszej generacji. Wystarczałaby dla niej sama zasada sprawtem: Celeron 400, 128 MB RAM i niezbyt szybka Riva TNT2 M64 zapewniały spory komfort gry w rozdzielczości 800 x 600 punktów. I tak trzymał Mimo tego, co widać na ekranie, nie określiłbym jako "ostatni kryk" w dziedzinie grafiki komputerowej, i tak jest bardzo dobrze. Oczy pieszczone są przez wiele uznanych efektów graficznych, jak np. wielowarstwowe, poprzez czyste chmury (niestety niewolumetryczne), refleksy świetlne na owiewce kabiny czy subtelnie animowane powierzchnie oceanu, które imitują lot na niskim poziomie.

Jako że na Islandii przeważa wiadoma pogoda, akcelerator może zaprezentować swoje talenty przy generowaniu mgieł, mgiełek i innych utrudnień widoczności. Modele posiadają liczne zdrobnienia i mnóstwo detali. Podobnie jak we wszystkich grach DID, a pochwałę zasługuję odzwierciedleniem uzurpatorów. Nadpalone, postrzępione stateczniki czy podziurawione poszycie robią wrażenie. Teren, choć płynnie połasowany, kluje w oczy występującym tu i ówde ostrym kątem, ale generalnie jest OK. Nie wiem czemu, ale przywoź mi na myśl pale bitw Shoguna. Wysoka ocena grafiki obniża nieprecyzyjną, rozmytą mapą (balotką wszystkich gier DID) oraz nie najlepsze wybuchy i fontanny wody.

Trudno określić, czy EF Typhoon to bardziej ambitna strzelanina czy rzecznostwo symulator. I bardzo dobrze, bo dawno nie grałem w tak dobrą strzelaninę ani tak emocjonującą symulator. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, że dla niektórych fanów strzelanek gra może okazać się zbyt skomplikowana, a dla fanów symulatorów nadmiernie uproszczona. Skąd więc ocena? Ano stąd, iż Typhoon jest grą pod wieloma względami oryginalną, niepowielającą skostniałych wzorców. Kto wie, czym nie jest to jak do tej pory najlepsze małżenstwo symulatora ze strzelaniną? Gra ma to "cos", czego nie miały produkcje firmy Novalogic, która do niedawna królowała w tym segmencie rynku. A że się czepiam... Wybacicie - taka praca.

8+

Producent: Rage Software ■ DID ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.eurofighter-typhoon.net ■ Wymagania: P-300 64 MB, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

Spore nowych niespotykanych dotychczas rozwiązań ■ Lepsza grafika, jaką nadeszła się pośadzać sprzęt, który jest daleko od nowości ■ Dźwięk i muzyka. Warto inwestować w kolumny... ■ Niczym nieskrywioną jazda ■ Przedawnie kamery ■ Save w dowolnym momencie

Malo toto realistyczne, a miejscami wręcz nie logiczne ■ Takie sobie eksplozje ■ Kreska, rozmyta mapa ■ Jeden stopień kompresji czasu ■ Umiętności naszych pilotów

INFO

Doskonale połączenie symulacji i strzelaniny

Heroes Chronicles: Final Chapters

GATUNEK: Strategia

Gemini vel Caneghor the Mystic

Przedstawiamy kolejną odsłonę serii gier strategicznych, której nazwa pochodzi od jednego z bohaterów. W tym numerze pojawią się kolejne informacje o grze, a także nowe screeny i fragmenty gry.

o, że trzeci, nie oznacza w tym przypadku "ustępujący pod jakimkolwiek względem tamtem dwóm". Ba, można nawet pokuścić się o powtórzenie, że... może i lepszy, gdyż, jak donoszą wywiad imperialny, oni *nie* grali w King's Bounty (część "zerowej" serii), a wyżej podpisany... che, che, i owszem. Czemu więc nie wdać się w boje mające wyłonić Jedynego Godnego? To proste - dlatego że wiedział doskonale, iż grać w to będzie i tak, a szansa by opisać coś nowego w New World Computing, też się wcześniej czy później trafi. Pech, doprawdy, że gdy wreszcie się doczekał, przyniedzi mu narzekał. Cóż zrobić jednak, gdy Heroes Chronicles: Final Chapters nie jest w stanie zaspokoić jego całkiem wygórowanych żądań? Skądinąd pecha ma także po trosek gra, wydanie jej bowiem na parę zaledwie miesięcy przed premierą HoMM4, kiedy wszyscy zainteresowani zdążyli już sobie stworzyć pewien obraz wspaniałości, jakie ten ostatni ze sobą niesie, sprawia, że przez zestawienie HC:FC musi wydawać się mniejsze i gorsze...

Cóż, faktem jest, że piąta (już) odsłona w nieznacznym stopniu odbiega od sprawdzonego schematu. Słowniem: znów kilka misji powiązanych w kampanię (kampanie), znów ban na scenariusze, znów brak trybu multiplayer ("gorących pośadówek" - ech :P). W gruncie rzeczy doświadczonych poprzedników Kronikami może zaskoczyć jedynie to, że tym razem zgodyli z liczbą mnoga w tytule - "Ostatnie Rozdział" - dostępne są dwie kampanie, czyli dwie odrębne gry.

Ich bohaterem jest próbujący ponownie odkupić grzechy przeszłego życia (życi?), ponownie startujący od 1 poziomu doświadczenia i naturalnie dysponujący zupełnie nowymi specjalnościami (czyli zupełnie nowy bohater, tyle że o tym samym imieniu i identycznym CV) barbarzyńca/rycerza/ratiera (9 wiele!) o imieniu Tamur. Tym razem jest on - w rozdiale piątym zatytułowanym "Revolt of Beastmaster" - władcą bestii w szóstym zaś, ponownie ostatnim - "Sword of Frost" - overlordem. Tego jednak, czym Tamur odkupił dawne winy i zostanie dopuszczony do wspólnego stóru ze swymi przykłami gdzieś na ucztę w Croma czy w innej Valhali, nie dowiemy się, gdyż ciekawie zakończenie siódmiej części, czyli Mieczu Mroku,cale nie wyklucza dalszego ciągu!

Przedstawiamy do siedmiu kampanii. Wiedzie już, że Final Chapters to dwie odrębne gry, każda z nich opatrzona swym własnym miejscem w menu startowym Windows - zupełnie tak, jak gdyby miały wyjść dwie części j w ostatniej chwili 3DO postanowiło zrobić najwilejszy (bo tylko oni kupią FC) klientom myły prezent. Samą rozgrywkę pominie milczeniem, gdyż każdy z czytających i tak wie, czego się spodziewać, co więcej - zdąży już wypracować sobie swój własny sposób na grę. Wspomnę jednak na jeden, niepokojący składnik - ponownie kampanie



The World Tree and the Fiery Moon

Nie, powyższe nie są tytułami kolejnych "ostatnich" Kronik - to darmowe kampanie, dostępne na stronie producenta (<http://www.3do.com/chroniclesoffer/>) dla wszystkich szczęśliwych posiadaczy odpowiednio dwóch lub trzech poprzednich części Heroes Chronicles.

6

Producent: New World Computing 3DO ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.3do.com/products/chronicles ■ Wymagania: P133 32 MB RAM, Windows ■ Akcelerator: n/a

■ Heroes, po prostu Heroes! ■ dwie niezbyt trudne kampanie ■ niemożność rozgrywania pojedynczych, np. zdominiowanych, scenariuszy ■ brak gorących pośadówek :P

INFO

Taksmowa robota dla fanów HoMM

GATUNEK: TPP, RPG, Przygodówka



beerman

Na pytanie, po co gramy w gry komputerowe, nie jest łatwo odpowiedzieć. Potrzeba do tego nie tylko sporego doświadczenia z samymi grami, ale i wiedzy o życiu. Aby ocenić wszystkie ewentualne profity, trzeba być mądrym. Z pewnością jednak potrzeba do tego kilku gier, które same sobą w pewnym stopniu odpowiadają na to pytanie. Niestety, takie zdarzają się dość rzadko i najnowsze dzieło Ion Storm raczej do nich nie należy. Jest to gra bardzo dobra, ale nie wybitna, dlatego odpowiedziem jedynie na pytanie: dlaczego warto grać w Anachronox - i nic więcej.

Ile myślicie jednak, że to mało; raczej przeciwnie. Anachronox, choć ukazał się niedawno, znał sobie spore grono fanów uznających go za najlepszą grę cRPG osadzoną w realiach science fiction. Osobiste tak nie uważam, choćby ze względu na Deus Ex, ale też niewiele mam tej gry do zarzucenia.

Zacznijmy jednak od początku. Już pierwsze kroki z Anachronoxem nasuwają nam na myśl porównanie go do całkiem sporej galiżi japońskich (lub może ogólniej - azjatyckich) gier fabularnych. Chociaż nigdy nie grałem dłużej w Final Fantasy, czyli najbardziej znanego przedstawiciela takich gier, to w Anachronoxie znajdują wiele elementów z nim wspólnych - choć

by sposób prowadzenia walk. Dla niektórych może to oznaczać kopiowanie złych wzorców. Ale ja do nich nie należę. Mi takie rozwiązywanie po prostu się podoba.

Każda historia opowiadana w grze (i nie tylko) musi mieć swój początek. Czasem jest on dość skomplikowany - jak na przykład w Deus Exie - a czasem prosty jak EKG zombie. Tak jest właśnie w Anachronoxie, gra rozpoczyna się sceną, w której nasz bohater dostaje niezłe lanie od jakiegoś mieszkańców, po czym zostaje wyrzucony przez okno swojego własnego biura. To zdecydowanie przyciąga uwagę, gracz zaczyna współpracować z bohaterem i już za parę chwil sam z własnej woli będzie się starał mu pomóc. Całkiem dobre rozwiązywanie, szczególnie że Anachronox oparty na starym już silniku Quake'a 2 i zawierając mnóstwo sprawdzonych oraz wielokrotnie widzianych rozwiązań z gier RPG w inny sposób mogłyby gracza NIE zainteresować. Ale to jak z reklamą - grunt to przykuć uwagę i wybić się z tła. A jak to osiągniemy - to już nieistotne.

Dalej jest również dobrze, historia rozwija się powoli, ale sukcesywnie, i wciąga gracza naprawdę skutecznie. Nie wiadomo, kiedy w codziennym świecie naszego bohatera pojawią się technologie Obcych, zorganizowana przestępcość, korupcja, a nawet... eksplodujące planety. To oczywiście tylko styczki z lego, co oferuje gra, ale te fragmenty mogą dać wam jakieś wyobrażenie na temat całości (jak rozumiecie nadmiernie społeczeństwo tutać nie zamierzam, bo to byłoby grzechem śmiertelnym). Gdy już zaczniesz śledzić tę historię, będziesz grał tylko po to, żeby zobaczyć, co jest dalej. Zdecydowanie jest to dobry powód, aby grać w Anachronoxa.

kanych rozwiązań. Będziecie chodzić z miejsca na miejsce, rozmawiać z napotkanymi postaciami, rozwiązywać zagadki, wykonywać zadania i oczywiście walczyć. Wszystko po staremu, ale dzięki temu gra się przyjemnie. I o to przecież chodzi.

Wróćmy jednak do walki. Jeśli jesteś miłośnikiem starych, dobrych "papierowych" RPG, z pewnością nie ma dla ciebie lepszego rozwiązywania niż walka turowa. W grach komputerowych takie rozwiązywanie spotyka się dosyć rzadko: w końcu walka w turach jest, jakby nie patrzeć, mało dynamiczna. Nie przeszkodziło to jednak twórcom Anachronoxa we wprowadzeniu takiego właśnie sposobu rozwiązywania konfliktów. Wprowadzono jednak mały haczyk, przez który nie możemy w nieskończoność zastanawiać się nad kolejnym posunięciem. To nie szachy, tu - gdy zbyt długo nie podejmujemy żadnej decyzji - nasza tura mija, a przeciwnik z dżiką rokosa wykorzystuje dodatkową rundę. Rozwiązywanie ciekawe, ale czasem denerwujące - z jakiego powodu? Sami się zorientujecie, gdy nagle będziecie musieli z kimś poważnie porozmawiać.



Krótko mówiąc, historia w filmowym stylu. Sylvester 'Sly' Boots, czyli nasz bohater, w chwilę przed побiciem był jeszcze prywatnym detektym. Teraz nikt nie chce go wynająć, a gotówka jest mu koniecznie potrzebna. Jest również trochę kaszy czarnym charakterem, które domagają się zwrotu należności. Trzeba więc znaleźć jakąś pracę, a nikt nie chce nas wynająć.

Gra zaczynasz samotnie, ale z czasem zbierasz typową dla gier RPG drużynę posiadającą specyficzne umiejętności i cechy. Nasz główny bohater potrafi otwierać zamki i strzelać. Niedługo po rozpoczęciu gry trafiemy na pierwszego towarzysza - dżidka o imieniu Grumpos, postaci jak z całkiem innej bajki. Brodaty staryczek wygląda jak druid, chociaż niewiele ma wspólnego z wiebicielami jemioły. Potrafi wysoko skakać, machać swoim kijem i przelatować kośćmi przeciwników, prócz tego ma jedną z najciekawszych umiejętności: jakie napotkamy w grach cRPG. Zdarza się wam czasem, na przykład w autobusie czy pociągu, spotkać starszych ludzi, którzy ni z lego, ni z owego zaczynają opowiadac wam historię swojego życia? Jeśli tak, to ta sama umiejętność Grumposa nie będzie was dziwić.

Dalej oczywiście spotykamy jeszcze kilka osób, ale żeby nie psuć zabawy, nie będę o nich pisać. Każda z nich, jak wspomniałem, ma jakieś specjalne umiejętności, ale z wyjątkiem Grumposa, ciężko znaleźć tu kogoś, kto w najmniejszym stopniu wypadłby poza ramy dawno już ustalone w grach fabularnych. Uwaga ta dotyczy zresztą całej gry. Jak byście się nie starali, znajdziecie tutaj tylko mieszankę od dawna spoty-

Anachronox to prawdziwie epicka historia opowiedziana z kinowym rozmachem. I ty możesz być jej głównym bohaterem.

Może po to, żeby gracz mógł nacieszyć oczy tym, co widać na ekranie? Walki, mimo iż w trybie turowym, są prawdziwym majstroszkiem, jeśli chodzi o oprawę graficzną. Nie bez powodu porównałem wcześniej Anachronox do Final Fantasy - zagracie, sami zobaczycie dlaczego. Mimo że gierka oparta została na wieko-



niektórych gier - wrażenia, że wszyscy NPC zamieszkujący świat gry to jedynie kuleki - wyuczone kilku linijkę tekstu - chodzią takich też tu spotykamy. Bywa nawet, że klikanie w ramach dostępnych opcji konwersacji prowadzi do rozwiązania jakiegoś problemu - o, taki mały uśmiech w stronę rozwiązań stosowanych w niektórych grach.

Wracając jednak do wspomnianego biegania w kółko, nie można pominać pewnej kwestii. Jako się rzekło, Anachronox oparty jest na silniku Quake'a II, a ten, jak wiadomo, nie radzi sobie ze zbyt dużymi obszarami. Dlatego, tak jak w wielu grach do tej pory, świat gry podzielono na mnóstwo mniejszych kawałków. Rezultatem takiego działania jest spore czasu, jaki spędzimy przed ekranem informującym nas o wczytywaniu kolejnej części gry. Na kolejnym sprzęcie potrafi to denerwować, szczególnie gdy mamy do wykonania zadanie wymagające przejścia z jednego końca świata gry na inny. Z drugiej jednak strony, dzięki takiemu rozwiązańu wszystko, co widzimy w Anachronoxie, zostało dopracowane w najmniejszym stopniu, bo nie było mowy o kompromisie "większy obszar koszem detali".

Jak już zapewne się zorientowaliście, świat gry i ilość informacji, jakie do nas docierają, jest ogromna. Dlatego autorzy postarali się o ułatwienie graczy zabawy. Dzięki Fatimie, zmarłej sekretarce Boots'a i pozywionej jako tzw. Lifecursor, mamy dostęp do logo gry, spisu poświęconego ekwipunku, notatnika zawierającego objaśnienia wszystkich hasel w grze oraz do kursova, którym możemy pokierować dokładnie całą grą. Fatima sprawia się doskonale zarówno w roli wielozadaniowego interfejsu, jak i kursova. O tym warto wspomnieć kilka słów. Właściwie należy tylko powiedzieć, że jest to najbardziej klasyczny kursor, jaki tylko można sobie wyobrazić w grze. Zwykle występuje jako normalna strzałka, ale gdy tylko skierujemy kursor na jakiś obiekt, z którym możemy wejść w interakcję, strzałka zaczyna się obracać. W wielu wypadkach oznacza to, że możemy wykorzystać specjalną umiejętność którejś z naszych postaci. Przykładowo, otwarcie zamków przez Boots'a polega na odgadnięciu kilku cyfr w ograniczonym czasie. Z kolei robot - PAL-18 - aby "porozmawiać" z komputerem, musi pokonać labirynt obwodu drukowanego również w ograniczonym czasie.

Podobnych minigier znajdziemy w Anachronoxie znacznie więcej. Pozwalają oderwać się na chwilę od głównego nurtu opowiadanej historii i czasem naprawdę nieźle zabawić. Odkrycie je sami będziecie mieli więcej radości.



je się zobaczyć na nieruchomościach obrazkach. (Ale możecie odpalić film...)

Jak było już powiedziane, pełno jest w Anachronoxie rzeczy typowych, klasycznych wręcz dla RPG. Przed wszystkim mnóstwo jest fałszywego miejsca i oczywiście rozmawiania. Każdy NPC (bohater niezależny) ma coś do powiedzenia i najczęściej są to rzeczy, których warto słuchać. Nie zabrakło przy tym sporą dozy naprawdę dobrego humoru, mierzącą tego, ale ktoż tego nie lubi. Ogólnie nie ma się jednak na tym niczym przykro - w przypadku

09/2001

9

Producent: Ion Storm/Eidos ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.anachronox.com ■ Wymagania: P 300, 64 MB RAM, Windows ■ Akcelerator: konieczny z OpenGL

■ wspaniała historia ■ opowiedziana w doskonały sposób ■ i obsadzone odpowiednim bohaterem
■ częste doczytywanie ■ nieco leciwy engine ■ wszystko już było

INFO

Wiecie już wszystko, co powinięście, żeby poczuć nieodpartą chęć zakupienia tej gierki. Nie jest to może arcydzielo na mierę Deus Ex, nie jest to również coś tak wielkiego jak Baldur's Gate - cała gra to jakieś 20-30 godzin nieprzerwanej akcji. Nie jest to również strzelanina, która nie wymaga wysiłku umysłowego. Znajdziecie tu wspaniałą historię opowiadzaną w niesamowicie udany sposób. Pełno w Anachronoxie wspaniałych postaci, z których nieraz będzietcie się śmiać. Słownie, gra warta uwagi każdego, kto lubi dobre pozycje - nawet, jeśli nie lubi cRPG.

Gra jako całość jest lepsza niż jej poszczególne elementy

GATUNEK: Przygódówka/Arcade/RPG

Dragonriders

El General Magnifico

Od dość dawna twórcy gier komputerowych sięgają po wzorce twozone przez literaturę. Pamiętam, że jedną z pierwszych gier przygodowych, z jakimi miałem honor, był Hobbit według Tolkiena. Widziałem już gry oparte na prozie Lovecrafta, Howarda, Stevensonego, Jordana, Conan Doyle'a i kilku innych (przy okazji, czy ktoś mógłby mi powiedzieć, jakie będą losy gry Wiedźmin?). Co prawda, godzi się rzec, że jest i tendencja odwrotna, Lara Croft trafiła na ekran, a niedługo przyjdzie nam czekać, a pewnie znajdzie się i na stronach książkowych. Tymczasem ostatnio przyszła pora na prozę pani Anne Inez McCaffrey.

Urodzona w 1926 roku A. I. McCaffrey jest mieszkającą na stałe w Irlandii amerykańską pisarką, która zrobiła karierę na smokach. Debiutowała dawno, bo w 1954. Prawdziwym bestsellerem stała się jednak jej książka "The White Dragon", opublikowana w 1968 roku. Następne powieści o świecie Pern okazały się kolejnymi strzałami w dziesiątkę - i przyniosły autorce sławę i majątek. Ostatnio pisarka daje odpocząć smokom, pisząc cykl książek o smokach (np. "Statek, który śpiewał").

Miłośnikom cyklu o Jeźdźcach Smoków od razu zdradzimy, że gra nijak się weń nie wpisuje - i jest z nim powiązana tylko miejscem akcji. Nie spotkamy w niej znanych nam postaci - a wygłaszający tekst wprowadzający lektorka robi to niezbyt dobrze (jakby jej się spieszyło czy co?). Ale zawsze to świat znany i lubiany. Tym, co go nie znają, kilka słów wyjaśnienia.

Pern jest planetą, na której ludzie i smoki (genetycy stworzyli je z ognistych jaszczurów, biorąc za wzór ziemskie legendarne stwory) żyją w przyjaźni - pomiędzy smokiem i odpowiednim (znaczy, mającym do tego pewne predyspozycje psychiczne) człowiekiem zawiązuje się więź w momencie, kiedy smok wykuwa się z jaja. Smoczy Jeździec to arystokracja Pernu zamieszkująca skalne Gniazda. Społeczeństwo Pernu kształtuje stosunki iście feudalne i zwykli ludzie, nie mający daru Rozumienia, niekiedy buntują się przeciwko władzy Gniazd, uważając ich mieszkańców za nierośników i nicponi. Sek jednak w tym, że co czterysta lat Pern miją pewną kometą, zwana w tradycji Gorącą Gwiazdą, z której opadają zabójcze dla wszelkiego życia Nici (?), a tym można skutecznie przeciwwieścić jedynie smoczy ogień (później zresztą okaże się, że nie tylko smoczy ogień, smoki jednak są - dla swojej ruchliwości - ważnym elementem obrony Pernu). Tak zwane Przejście jest katastrofą, z której całe społeczeństwo dźwiga się z trudem i dugo. Nici bowiem zabójcze dla wszelkiego życia. Smoki, które na dodatek potrafią latać w przestrzeni "pomiędzy" czasami, mogą bardzo skutecznie walczyć z zagrożeniem Nici.

Bohaterem gry jest młody Smoczy Jeździec o imieniu D'Kor. Poznajemy go w momencie, gdy jest jeszcze zupełnie niedoświadczonym młodzikiem i jego smok udziela mu pewnych wskazówek, jak znajdo-

wać przedmioty i jak się nimi posługiwać. Jak nietrudno się domyślić, młodzian ten będzie miał już niedługo poważne zadanie do wykonania... (jako że zdradzanie fabuły gier w recenzjach uznaje za grzech śmiertelny, pozostań tylko przy tej enigmatycznej wzmiance. Dodać tylko, że zamordował ten w żółtym kapeluszu, o czym się nieoczekiwanie dowiesz w samym finale :)).

Cieżko właściwie określić tę grę, ponieważ nie wpisuje się ona w żaden wyraźny wzór. Nie jest to gra przygodowa - za wiele w niej elementów czysto zręcznościowych (podczas walk skuteczne jest dość chaotyczne wciskanie klawiszy akcji - przykro jest tylko to, że samemu ich nie można sobie zdefiniować. W niektórych momentach będziesz miał szczerą ochotę walnąć całą pięćią w klawiaturę). Nie jest to też czysty RPG - akcje bohatera wzrastają dość niespodziewanie i nie masz tu typowego dla RPG-ów żmudnego budowania postaci ani kształtuowania jej cech. (Ku swemu zdziwieniu dowiesz się na przykład, że doświadczenie bohatera zwiększa zwykłe przeprowadzanie rozmów z mieszkańcami Gniazda.) Niezbyt jasny interfejs będzie ci sprawiać spore kłopoty, a fakt, że kamera dość nieoczekiwanie zmienia "miejsce stancji", wydusi z ciebie w niektórych miejscach kilka sążniastych przekleństw. Bohater porusza się z grącią ciężarnej słonicy (możesz mu, co prawda, kazać poruszać się biegiem, ale i tak jest zwrotny jak uszkodzony tankowiec). Dość bezsensownie obiąże się o sprzątanie - choć trzeba przyznać, iż jego interakcje z otoczeniem opracowane na tyle dobrze, że nie miota się bez sensu jak ćma tłukąca się o szybę, ale w wielu miejscach zatrzymuje się (i staje oknem) pozornie bez powodu.

Gra ma w sumie ładną grafikę w 3D, jest opcja wyświetlania napisów i możliwość zapисania gry w dowolnym momencie. Osobom o niezbyt wyrobionej orientacji przestrzennej z pewnością pomoże akcja wyświetlania map, tych jednak nie masz od samego początku - mapę Gniazda dostajesz w zamian za... no, jak mówilem nie będę nikomu psuł przyjemności, zdradzając te szczegóły. Opracowanie muzyczne jest nawet, nawet (ilustracja muzyczna nie należy do klasyki, ale też nie łatwo ją wpisać w jakikolwiek kierunek współczesny - jest po prostu dobra i "nieziemska"). W sumie otrzymujemy produkt, który, moim zdaniem, zasługuje na uczciwą szósteczkę.



6

Producent: Ubi Soft ■ Dystrybutor: L.E.M., tel. (022) 6428165 ■ Internet: www.dragonriders-game.com ■ Wymagania: P II 300, 64 MB RAM, Win 9x DirectX ■ Akcelerator: konieczny 16 MB

■ niezła grafika ■ dobra ilustracja muzyczna ■ oryginalne podejście do tematu postawowego ■ dla zwolenników świata Smoków (z Pern) gra obowiązkowa ■ brak koordynacji ruchów warg postaci z wypowiadany przez nie tekstem ■ niezbyt czytelny interfejs ■ nieoczekiwane zmiany punktu "ogrodu" kamery

INFO

86 CD-ACTION październik 2001

Srednie ale strawne

CD-ACTION 87

Nie będę zaczynał recenzji od niepozwanego do końca sensu stwierdzenia, że istnieją gry, które demitologizują mity, bo programy komputerowe nie-wiele mają wspólnego z rzeczywistością. Powiem inaczej - możliwości kart 3D pozwolą na pojawianie się coraz doskonalszych gier FPP, które można by określić wspólnym mianownikiem: nienajlepszy świat jest ci wrog, wobec czego niszczy wszystkich niemilców i nie pyta o sens życia czy o dobro lub zło. (Zły jest ten, co znajduje się po niewłaściwej stronie lufy tego, co trzymasz akurat w ręce.) Przyj przed siebie jak jednoosobowa Apokalipsa (albo Chuck Norris). Ostatnio pojawiła się ogromna mnogość tego typu gier i jest tak, jak mawiał np. Jan Hirnischbach: "Pełno, kur...cz, drógi побудowali, a nie masz dokąd pójść".

Do wspomnianego typu gier należy również gra CIA Operative. Jej zasady są proste naczym uderzenie cepa (i Chuck Norris). Jesteś 'cyngiem' CIA. Nie do ciebie należy rozpatrywanie, czy zlecone ci zadania mają sens, czy nie. Masz po prostu wypełnić kolejne misje, które przed tobą stawia Szef (kontakt z Szefem masz przez radyko, pomożne wiele w ustaleniu celu, jeżeli nie bardziej zrozumiałe, co masz zrobić [zakłucenia i traski w atmosferze]). Można by co prawda zasadniczo zapytać, czy agentów CIA nie stać na radioodbiornik.



działalności CIA, więc nie będę się upierał przy stwierdzeniu, że oto pada kolejny mit o subtelności amerykańskich służb specjalnych. Gra doskonale się nadaje do rozładowania frustracji czy pozbycia się nerwowego napięcia po ekscitacjach. Nie masz żadnych, ale to żadnych trudności, na jakie natyka się Hitman czy bohater Projectu IG, bo zrzucają cię od razu tam, gdzie masz zionąć ogniem (i najlepiej, w rzeczy samej, od razu zionąć.) Na początek załatwisz niedobrego jak zbrocajego Narkolumbów, potem masz zniszczyć jego fabrykę białych prochów, a następnie bierzesz się za przedstawicieli rosyjskiej mafii, którzy oczywiście sprawdzają na prawo i lewo resztki uzbrojenia po Armi Zdradzieckiej. Nie było jakie to zresztą resztki - samonaprowożające rakietki z wymiennymi głowicami. (A na deser są jeszcze stuknięci Arabowie [nie znam tych numerów, Hussaini] i wszelkiej maści terroryści). Do dyspozycji masz pistolet z tłumikiem, karabin snajperski i oczywiście wiernego UZI-slawa, a w razie czego zawsze możesz znaleźć niezawodnego kakała i najlepszego przyjaciecia agentów CIA (i Chucka Norra). Jedynym ograniczeniem, jakie nałożyli na ciebie twórcy gry, jest to, że nie wolno ci zabijać niekombatantów, co jest niekłopotliwe w kolumbijskim metrze czy w rosyjskim kasyne (co prawda bywali kasyna tym się różnią od mieszkańców Caracas - jakbys nie wiedział, to Caracas ma metro znacznie starsze i bardziej rozbudowane od warszawskiego - że na twój widok natymiaż podniosą ręce do góry), ale w gruncie rzeczy tylko w tych dwóch misjach będziesz miał tego typu rozterki - w każdej z pozostałych wszystko co leży z przeciwniej strony, masz eksterminować i kropka.

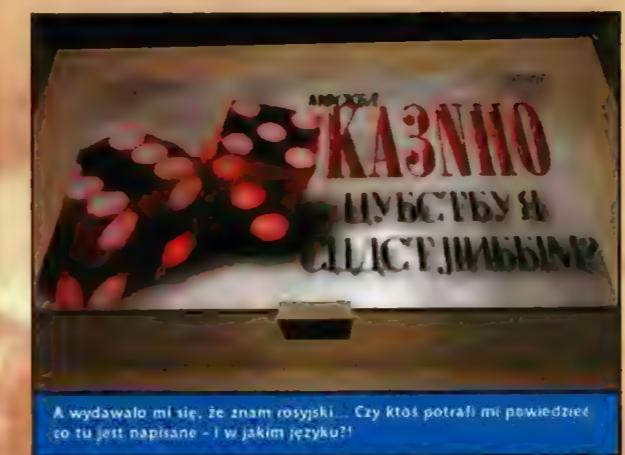
To, co napisałem do tej pory mogłoby ci, drogi czytelniku, nasunąć wniosek, że gra jest niezła, a nawet taka sobie. Nie. Gra ma znacznie więcej wad niż zalet.

Po pierwsze, zupełnie - moim zdaniem - nieprawdopodobne jest założenie, że CIA ma w swoim gronie facetów podobnych do bohatera nasze, gry (wyglądającego zupełnie tak, jakby się urwał z filmu o mormońskich ekstremistach - głównym elementem jego stroju jest dług, czarny płaszcz). Facet tak ubrany pasuje do każdego otoczenia jak gwóźdź do ząbka. Jego głos nie robi nic innego tylko strzela i od czasu do czasu co wysadza w powietrze - no, czasem jeszcze mśiąc przeskoczyć nad promieniem lasera, by uniknąć ognia silnie ze sobą sprzyjonych karabinów maszynowych (jak wszyscy wiedzą, w moskiewskich kasynach karabiny maszynowe wiszą pod każdym sklepkiem). Nawiasem mówiąc, dám konia z rzedem temu, co przetłumaczy na jaki sensowny język rosyjską nazwę kasyna).

Przeciwnicy naszego asa też wyglądają, jakby wyszli spod jednej sztanczy - wspomniane kasyna (oprócz normalnie ubranych niekombatantów, ale jak znam amerykańskie zamiatanie do gadżetów, to taki odbrilornik pełni dodatkową funkcję skuteru i goliarki, wiele nie wymagajmy) z tego głośników. Zresztą nie masz filozofować, tylko być przed siebie naczym niszczącą wszystko ekspedycją karną albo Kat Bożej Ziemi i zionąć ogniem likwidować wrogów. Nie w em, czy o to naprawdę chodzi w



działalności CIA, więc nie będę się upierał przy stwierdzeniu, że oto pada kolejny mit o subtelności amerykańskich służb specjalnych.



tantów), pełne jest bliźniaczych facetów o wygółonych na tyso pafach, odzianych w idiotyczne (i jednakowej barwy dziecięcej khaki) kamizelki. Wszyscy ci faceci wykazują inteligencję rozwielitki - kiedy tylko zaczyna się strzelanina, każdy z nich zostaje na miejscu, a jedynym sposobem ataku, jaki znają, to biega na wprost i obfituje posiewanie okolicy ogniem w nadzieję, że w coś trafią. Co prawda trzeba rzec, że arabscy strażnicy tajemniczego Hussaina to też idioci pierwszej wody. Sami - trafieni - wydają zabawne okrzyki, ale padają dość schematycznie. I tu pytanie: ile razy trzeba trafić gościa w kolano, żeby go wycofać z walki? Grając w CIA: Operative przekonasz się, że przynajmniej pięć razy. Trafiony podskakuje wprawdzie zawsze jądro okropnie (oj! Oj! Oj! Oj! Oj!), ale bró i wypuszcza z łap dopiero po czwartym trafieniu z bliska - a przecież w normalnych warunkach jego mocą raz trafiony w kolano z pistoletu 9mm ma resztę dnia - i parę najbliższych miesięcy - z głowy. Myślę też, że tak naprawdę usiądziebiśmy z jego ust wiązankę znacznie ciekawszą niż owe "Oj! Oj!", zwłaszcza że Rosjanie sfiną daleko i szeroko z bogactwa języka i kulturystycznego wypowiedzi.

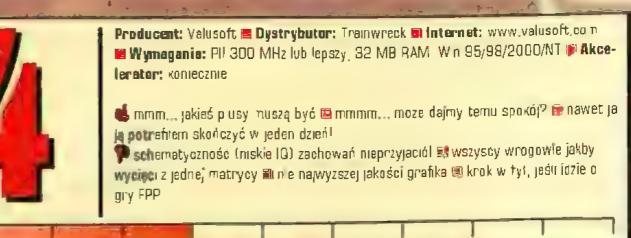


przedostać dalej. Tym, co zawodowcami nie są, podpowiem, że trzeba dbać o higienę osobistą i regularne wypróżnianie. Jak napisalem, gra jest prosta naczym konstrukcją cepa (i Chu... Nieeee!, już dość!).

Jedna z niewielu rzeczy, które spodobały mi się w grze, to dość interesujący podkład muzyczny (co prawda wszystkiego pięć tematów), niepokojący i ponury jak Chu... ehmm. Co prawda po jakim czasie zaczyna irtać, ale fakt nie powiedział, że operacyjni agenti CIA (a są tacy?) mają lekko... Co prawda Centrala ułatwiać życie, podpowiadając, co masz robić w danym momencie. Gdy w raku nie możesz się dostać do magazynów z rakietowymi pociskami, Centrala naczym Wielki Brat śledząca twoje postępy, podpowiada usłyszenie, że gdybyś wysadził coś w powietrzu, to pewnie zaciekał się. (sic!) strażnicy wybiegliby na zewnątrz. Jej Bohu, naprawdę?

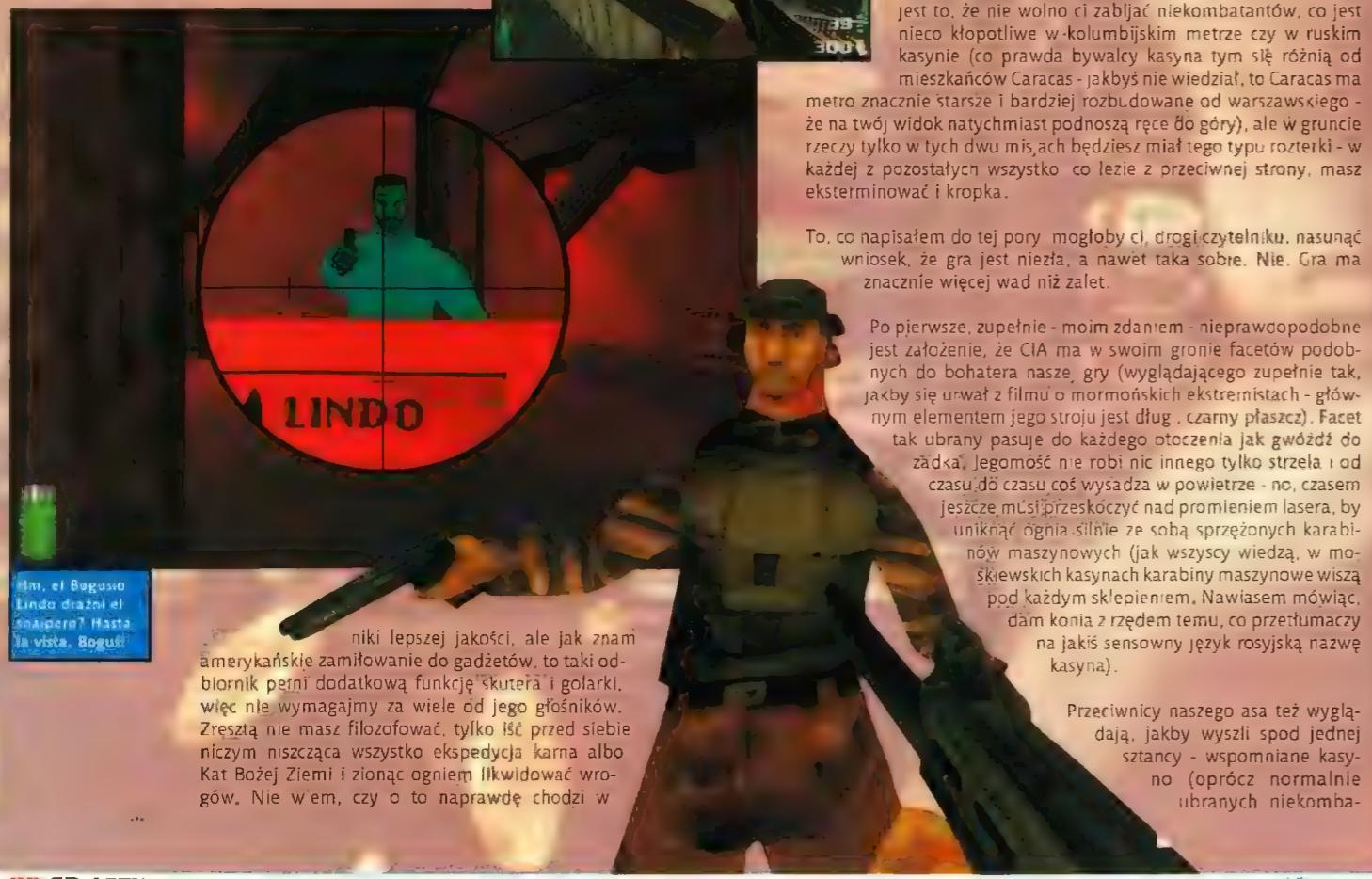
Kiedy się czek napatrzy na takie durne gry, to zaczyna się zastanawiać, jak to się stało, że Jankiś przedują na świecie niemal we wszystkim. No, ale w kraju, gdzie Chuc... nie, miałem dać mu spokój... więc, powiedzmy, Dolph Unagren uchodzi za aktora, wszystko jest możliwe.

A wiecie, co jest najśmieszniejsze? że ja, który pamiętam czasy, kiedy na atomach nie było jeszcze wytypowanego napisu "God Inc.", i mam reakcję na państwa głupią szachistę, ukończyłem te gry w jedno popołudnie. Co prawda na poziomie najtrudniejszym, ale zawsze. W jedno nieco deszczowe, popołudnie uwinąłem się z grą i zdążyłem poapać do niej screeny. Wiele... dawni mi się coś takiego nie zdarzyło. Może nie jestem takim ramolem... może jestem jak Chuck Norris? Nieeee! Wolę być ramolem!



Producent: Valusoft. Dystrybutor: Trainwreck. Internet: www.valusoft.co.pl. Wymagania: PII 300 MHz lub lepszy, 32 MB RAM. Wn 95/98/2000/NT. Akcelerator: konieczny.

mmm... jakieś p usy muszą być mmmm... może dajmy temu spokój? nawet ja ja potrafim skończyć w jeden dzieś! schematyczne (mśiąc 10) zechować nieprzyjaciół wszyscy wrogowie jakby wyciągnę z jednej matrycy i na najwyższej jakości grafiki krok w ty, jeśli iżce o gry FPP



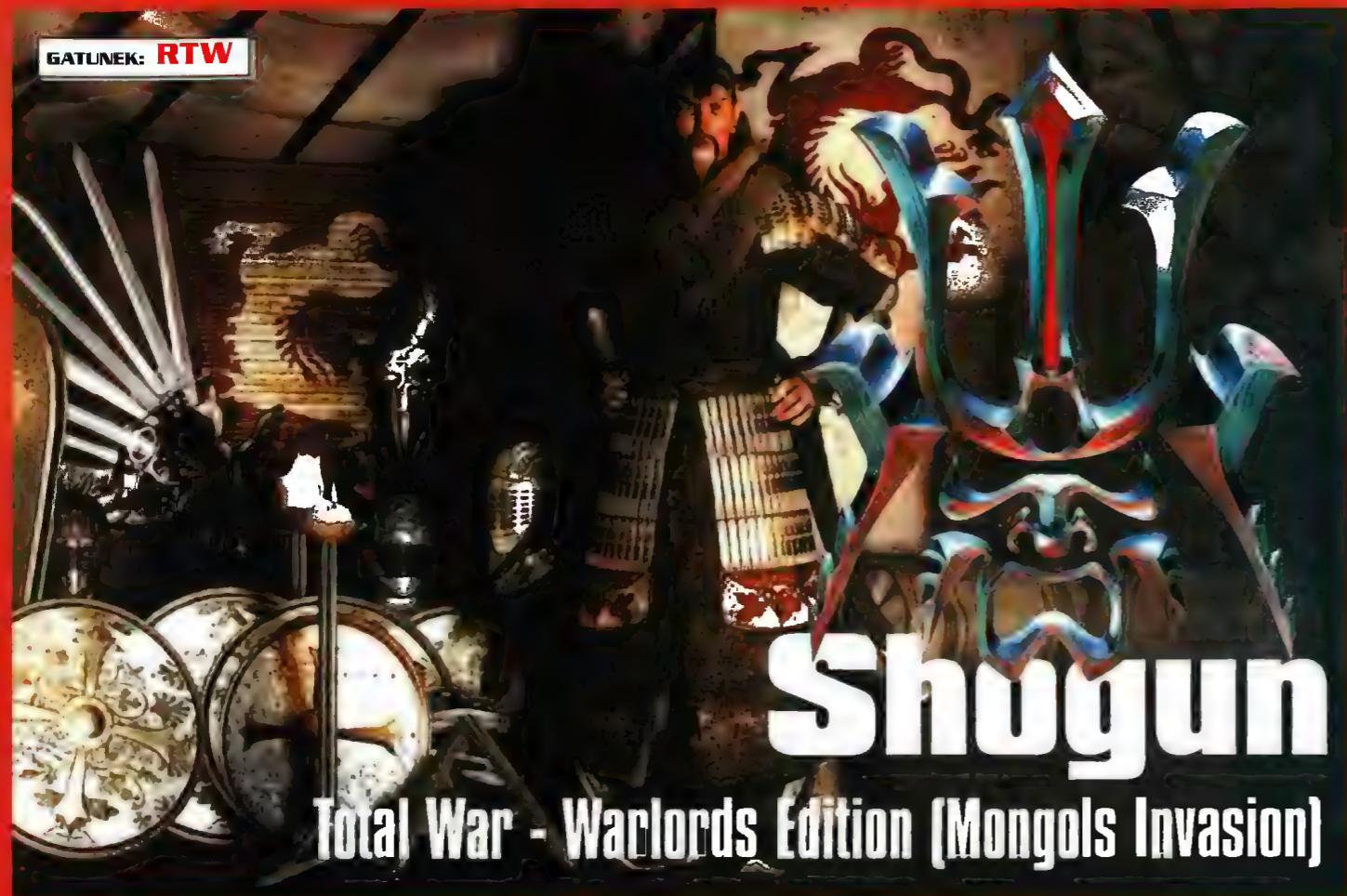
Ham, el Bogusio Lindo drażni el mafior! Mata ya vista, Bogus!

nieli lepszej jakości, ale jak znam amerykańskie zamiatanie do gadżetów, to taki odbrilornik pełni dodatkową funkcję skuteru i goliarki, wiele nie wymagajmy) z tego głośników. Zresztą nie masz filozofować, tylko być przed siebie naczym niszczącą wszystko ekspedycją karną albo Kat Bożej Ziemi i zionąć ogniem likwidować wrogów. Nie w em, czy o to naprawdę chodzi w



Mierne

INFO



■ Mycroft-san

Ptak Clermystycznych Krzewów... Doktor Kildare... No ten, co miał problem z tożsamością (Bourne'a)... no, o, Chamberlain! Szogun! Oczywiście, że Szogun! Któż z nas nie pasjonował się przygodami niepokornego Europejczyka w egzotycznej Japonii? Może młodsza część czytelników nie pamięta tego, skądinąd świetnego, serialu, ale jeśli polubiłeś klimat Shogun Total War, to i serial wam się spodoba.

Celowo wracam do serialu o samurajach, bo oto na horyzoncie pojawił się doskonały dodatek do świetnej gry, jakich mało - oto przedstawiam Mongol Invasion, część pakietu specjalnej edycji Szogun Total War, pod nazwą Warlords Edition. Dla tych, co nie zrozumieli: Shogun Total War doczekał się dodatku Mongol Invasion. Całość została wpakowana do jednego pudełka i uzupełniona dodatkowymi jednostkami, mapami, grafiką i mójami. Razem tworzy to naprawdę wybuchową miszankę, dla której umra miliony graczy zarówno nowych, jak i starych wyjadały pierwotnej wersji gry.

Edycja specjalna czy, jak kto woli, Gold Edition to właśnie nic innego jak Total War, rozszerzony o kilkadziesiąt udoskonalień i opakowany w nowe piórka. Małkonienci oczywiście stwierdzą, że po prostu twórcy chcieli jeszcze raz po ciągnąć kasę z tego samego produktu, ale nie można mieć do nich pretensji. Po latach wpajania w gracza Teori Spisku (vide DeusEx albo Max Payne) każdy może się stać podejrzliwy... Ja, zobaczywszy grę, powiedziałem, że jeśli nawet nie będzie lepiej niż w Total War, to na pewno jazda nie będzie gorsza - niż ostatnim razem. To tak jak z oglądaniem filmu "Samii Świ" - za pierwszym razem jest szok, za każdym kolejnym tylko i wyłącznie pełne zadowolenie. Zainstalowałem, co trwało niestety baardzo dugo, bo dekomprezja po przekopiowaniu trwa jednak jakiś czas, i zapuściłem.

Edycja specjalna czy, jak kto woli, Gold Edition to właśnie nic innego jak Total War, rozszerzony o kilkadziesiąt udoskonalień i opakowany w nowe piórka.



GATUNEK: RTW

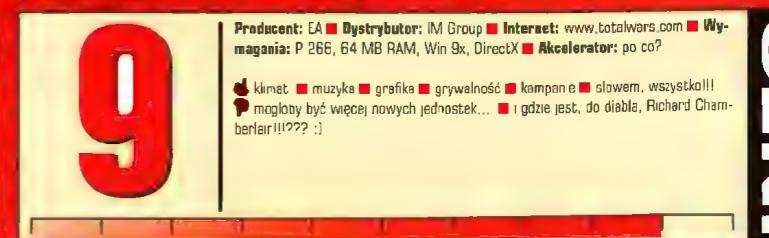
Naszym głównym celem jest jednak mongolska inwazja przeprowadzona w trzynastym wieku przez Kublai Kha. Były to czasy prawie zjednoczonej Japonii pod wodzą klanu Hojo - czas wielkiej wojny z przybywającymi zaz morza hordami. Wtedy właśnie Japończycy zastosowali w ostatnim geście rozpoczęły ataki samobójcze - co skutecznie wyparło Mongolów z wysp i dało początek chłubnej tradycji kamikaze. Zadanie będzie piekielnie trudne, gdyż armie Kublai Kha są doskonale uzbrojone i spore liczebnie - w przeciwieństwie do naszych, rozproszonych oddziałów. Plusem jest tylko to, że ataki będą przychodzić tylko i wyłącznie od północy - to taka mała podpowiedź dla mniej wprawnych strategów. Rozgrywka nie będzie się różnić niczym od tego, co do tej pory znaliśmy. Nowe jednostki dla nowej armii mongolskiej odpowiadają mniej więcej temu, co znamy z szeregu Japońskich, a nasi skośnoceci przyjaciele zyskali w sumie tylko cztery nowe jednostki. Naginata Cavalery - coś pośredniego między Yari Cavalery a ciężką jazdą, Battlefield Ninja - oddział 12-24 Ninja zaprawionych w walce na (prawie) otwartym terenie. Doskonała jednostka do likwidacji wszelkiej masy dowodów, ważnych osobistości i nieormalicznie ważnych oddziałów. W terenie zalesionym są praktycznie niepokonani i w zasadzie niewidoczni dla przeciwnika. Trzecią z nowości jest Kensa - "bog wojny" to najlepsze określenie dla tej jednostki. Cała jednostka to tylko jeden Kensa! Za to sią "ognia" i praktycznie niezniszczalność góruje nad wszystkimi innymi jednostkami. Jedyna jednostka w grze, która samotnie potrafi wyciąć w pełni galopując oddział Heavy Cavalery Polecam umieszczać ją w bramie zamku w trakcie jego obrony. Niezastąpiona na mostach, przesmykach i innych ważnych miejscach. Warta w zasadzie tyle, co cały oddział. Może i twórcy gry przeszadzili w tym względzie, ale jednostka jest warta każdej ilości Koku.

Ostatnią nowością jest Yari Crossbowman. Jednostka ta występuje w zasadzie tylko w kampanii "Mongol Invasion" - jest to wczesna wersja chłopca malorolnego uzbrojonego tylko w kuszę. Powolna i mało wytrzymała, nie ma w zasadzie przyszłości na polu bitwy. Wracając do armii Kha, jest tam pewna jednostka, która wstrząsnęła ówczesnym światem. Mowa oczywiście o "Rzucających Gromy". Jak wiadomo, inwazja przyszła od strony Chin. A panowie ci wymyślili przecież pruch, dlatego nie ma w tym nic dziwnego, że użyto w czasie inwazji małych miotanych granatów, które dziesiątkowały armie japońskie w zastraszająco skutecznym sposób. Wszystko ponad to, co opisalem, stanowi doskonały wam już znaną mieszankę z emisariuszami, assassinami, gejsz i shinobi. Zasadniczo nie zmieniło się nic poza charakterystykami jednostek. Zyskały one bowiem dwa dodatkowe atrybuty, które można ustawić także w grze "Custom Battle". Chodzi o opancerzenie i uzbrojenie. W obydwu przypadkach przystosowana skala, wspomagana przez dziesięciostopniowy poziom określający honor jednostki, pozwala dokładnie zdefiniować sprawę najważniejszą - do gry włączono edytor map. Tak, to prawda. Ciekawie funkcjonalny i doskonale prosty w obsłudze edytor map pola bitwy. Dzięki niemu możemy stworzyć własne albo zmodyfikować już istniejące mapki. A jest ich coś około 110 sztuk. Nieograniczona wyobraźnia i prosty jak obsługa cepa do ryżu (nunczukka?) interfejs edytora to jedyne rzeczy, które stanęły na przeszkodzie kreatywności gracza. Powiem jedno: to jest naprawdę wartościowy dodatek.



Reasumując - gra jest warta praktycznie każdych pieniędzy. Doskonały jest nie tylko dodatek - cały szereg udoskonalień sprawia, że gra naprawdę zasługuje na swój tytuł - Warlord Edition. Dotacjony do gry, liczony w setkach stron podręcznik zawiera nie tylko wskaźniki taktyczne, ale całą historię Japonii w okresie wielkich wojen. Dowódcy, wojska, miejsca bitew - wszystko opisane w detałach, bardzo przystępny językiem, czyta się jak dobrą książkę. Jedyna gra, która mała ta bogate i fachowo zrealizowane załączniki, to Harpoon - symulator wojny morskiej sprzed lat okolo osmu czy dziesięciu. Nie dziwicie się, że wspominam tę grę, ale część podręczników i dodatków do niej pisali nie kto inny, jak sam Tom Clancy. Teraz mamy podobną sytuację z jakością wykonania. Szkoła tylko, że tak dobre dodatki ukazują się w grach raz na dziesięć lat...

Koniec końców, gra nadal jest świetna. Kawał porządnej roboty wykonanej przez twórców gry, nadal zdumiewa - czekam tylko na część drugą Szoguna. Może, kto wie, spotkamy się nie w Japonii, a w innych miejscach: Wojny Secesjnej czy Wojen Napoleonowskich? Tego sobie i wam wszystkim z całego serca życzę i radzę już teraz odkładac kase. Naprawdę warto.



VIETNAM 2: Delta OPS

Special Assignment

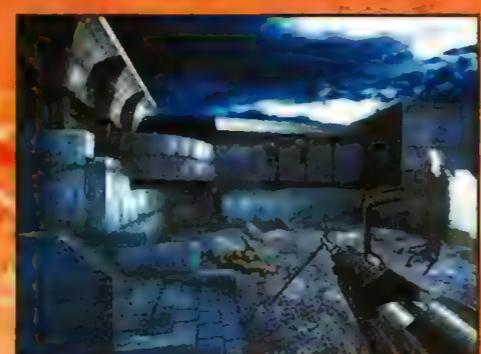
GATUNEK: FPP

ELO "RavenClaw"

Fani gier FPP przeważnie dzielą pojawiające się shooterzy na trzy kategorie. Pierwsza z nich to shooterzy kultowe, tytuły znane nawet komputerowym laikom. Do tej kategorii z czystym sumieniem można zaliczyć Kwaka, Unreala, Duke'a czy Dooma. Troszkę niżej w hierarchii stoją strzelanki, którym poświęca się kilkanaście nocy, a potem zapomina, czyle gra się fajnie, lecz po ukończeniu już się do nich nie wraca. Do tej szufladki wrzuciłbym chociażby Kiss czy Requiem. Wreszcie na samym dole shooterowej drabinki znajdują się gry niskobudżetowe w pełni nieudane i niespełnione ambicje miernych programistów. Wśród shooterów tego typu znalazła się pierwsza część gry Vietnam, którą mniej więcej rok temu Yasiu bezlitośnie zbesztal.

Vietnam nie tylko w CDA otrzymał niepochlebne recenzje, dlatego mocno się zdziwiliśmy, gdy do redakcji dotarł egzemplarz sequelu. Czyżby panowie z Value Soft niczego się nie nauczyli, nie wyciągnęli ze swojej porązki żadnych wniosków? Najwyraźniej tak, gdyż Vietnam 2 to gra równie kiepska jak pierwówka. Jeśli nie gorzej, zważywszy na czas, jak upłynął, i dewaluując naszego wskaznika ocen. Ręce opadają podczas gry w Vietnam 2, toż to jest istna katorga! Ale może zacząć wyliczanie swoich żał od początku.

Tytuł gry mówi w zasadzie wszystko, znowu wciela się w bohatera żołnierza niezwykłej Armii Stanów Zjednoczonych i tradycyjnie naszym zadaniem jest spacyfikowanie zajętych przez Vietcong terenów Wietnamu i Kambodzy. Do dyspozycji mają M 16, AK 47 (popularny kalasznikow), M 60, bazookę, granaty, a nawet luf. Ot, taki podręczny arsenał, bez którego prawdziwy amerykański twardziel nie rusza się z domu rano po świeże donuty po klepie czy troszeczkę otworzy pudełko z piłkami snadnicowymi. Tak się nawet zastanawiam, pora do gry w tak ciemką gierę wymagana jest aż Pantasma II 30fr z 64 MB pamiętek? Czy tak żałosne IMHO powinno hulać bez problemów na 486. Najwidoczniej programiści postawili sobie za cel dorównać char w jednej kategorii światowym standardom. Wypada załować, że stało się to w kategorii wymagań sprzętowych.



Chciałbym okazać choćby odrobinę litości omawiając oprawę audiowizualną Vietnamu 2, ale nie mam ku temu najmniejszych powodów. Graficznie mamy do czynienia z grą spóźnioną o niemal dekadę. Quake, co ja mówię nawet Duke Nukem 3D prezentował się wizualnie lepiej. Wszystko tu kanciaste tekstury wzajemnie się przeznajają, pośród to zlepaków pikseli. Krótko mówiąc: Kośmar. Tak się nawet zastanawiam, pora do gry w tak ciemką gierę wymagana jest aż Pantasma II 30fr z 64 MB pamiętek? Czy tak żałosne IMHO powinno hulać bez problemów na 486. Najwidoczniej programiści postawili sobie za cel dorównać char w jednej kategorii światowym standardom. Wypada załować, że stało się to w kategorii wymagań sprzętowych.

Panowie od dawna natomiast próbowali papiekać się pozakiem humoru i nasz bohater jest równie gadatliwy jak klasyczny Duke. Tyle że gdy w Vietnamie 2 nie są zupełnie zabawne, a i tembry głosu bohatera żołnierza jest jakiś nijski. Podobnie jak tuzak kalasznikowa, plis, wody pod nogami czy jeki umierających żołnierzy Vietcongu. Najlepiej jest chyba wyliczyć głosniki, aby się nie denerwować.

Autorzy gry wycieliły się do tego stopnia, że w te malownicze sceny wrzucili trochę wrogów, których za daniem teoretyczne jest ukatuprienie samotnego łowcy spod znaku gwiazdostego sztandaru. Piszę teoretycznie, ponieważ z zachowaniem bojowników Vietcongu co najwyżej może rozmieszczyć i spowodować zgon w wyniku pęknięcia ze śmiechu. Panowie w stonkowych kapeluszach z zacięciem godnym lepszej sprawy pchają się pod lufę lub twardo stoją w miejscu gotowi na przyjęcie kuli, ewentualnie klęczą jak piłkarze czekający na zdobycie przed ważnym meczem. Istna rzeź

zachowaniem bojowników Vietcongu co najwyżej może rozmieszczyć i spowodować zgon w wyniku pęknięcia ze śmiechu. Panowie w stonkowych kapeluszach z zacięciem godnym lepszej sprawy pchają się pod lufę lub twardo stoją w miejscu gotowi na przyjęcie kuli, ewentualnie klęczą jak piłkarze czekający na zdobycie przed ważnym meczem. Istna rzeź

3

Producent: Value Soft ■ Dystybutory: nieznany ■ Internet: <http://www.valuesoft.com/products/vietnam2.html> ■ Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, 64 MB RAM, 4xCD, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: wymagany

■ hmm, dzisiaj się... w Wietnamie? ■ grafika sprawia lata co najmniej lat ■ bezdziadzieni AI kompa ■ idiotyczne oprawa audio ■ za londzkie ■ cała reszta

Baldur's Gate III: Tron Bhaala

GATUNEK: RPG

StrangeOne

Zakończenie największej sagi w dziejach RPG na peczętach wreszcie ukazało się w języku polskim! Cieszę się zatem i raduję, albowiem dane wam będzie wypełnić starożytną przepowiednię bez przewyściąania potrzeby biegłej znajomości języków obcych! A że w dodatku cena jest bardzo zachęcająca, pudełko piękne, a breloczkiem oczy mamiące - coż, jeśli jeszcze Tronu Bhaala nie mamy, czym przedże zakupy odpowiednie poczynić i błędy swe naprawić!

Na koniec cyklu Baldur's Gate to jak... jak... a zeształ! Brak mamy po prostu słów, by takie barbarzyństwo określić, bo jeśli ktoś gry fabularne lub taka myśl nawet nie przez głowę nie przeszła, to zawsze za dodatek w wersji polskiej nie dość, iż zawiera 40 godzin dodatkowej

gry, tak jak wersja angielska, to jeszcze w pudełku (także pudełko jak w przypadku Baldur's Gate II, choć różni się kolorem) dostajemy breloczek z logo BGII, a całość kosztuje nas jedynie 79 złotych. Fakt, można znaleźć pełne gry, które będą od tego dodatku wymagającego przeciętnej polskiej wersji gry... i zaraz, ale jeśli chodzi o zawartość... Cóż, Tron Bhaala to przecież ostatni częśc cyklu! Niestety jednak po nim dostajemy bowiem dodatkowe lokale, nowe questy, przedmioty, czary i modlitwy, rozwijane są wątki zapoczątkowane w poprzednich częściach sagi (w tym również i mimośrodzie części drugiej), a w finale dane nam będzie raczej se godnym zakończeniem 250 godzin gry. Jeśli tu nie jest illi kogoś wystarczającej zaletą, to już naprawdę nie wień, czegoś więcej można by oczekwać!

Tym bardziej że pod względem oprawy dodatek ten - mimo iż zbyt wiele nowości w tej materii nie wnosi - stoi na bardzo dobrym poziomie! Bo choć teoretycznie najwyższą rozdzielczość gry jest 800 x 600, wystarczy włączyć (w opcjach, a nie magicznych plikach konfiguracyjnych) jedyną opcję, i hula dusza! Można grać nawet i w 1600 x 1200! A że gra potrafi skorzystać z paru dobrzej/równie oferowanych przez akceleratorów ID (takim generalnie jest to przecie gra 2D), efekty co poniekiedy czarów po prostu kopia w tylek!

Także i wygląd nowych lokacji potrafi dać wiele do myślenia. Nowe mają są po prostu ładne! A że dodatek można się do nich od razu dodać (importując skrypty z BGII lub też zaczynając dodać nowej postaci w okolicach 18 poziomu - choć w tym przypadku nie mamy co liczyć na kontynuację wątków między postacią, nieco głupi będąc tego dodatku, oduż bardziej założony niż z nowego dodatku do Diablo II, gdzie - by dodać się do nowej planszy - trzeba wpierw przejść przez wszystkie stare, tutaj taka możliwość również istnieje, ale nie ma problemów, by posiedzieć skroty.

Czy jednak można powiedzieć o samym spłoszeniu? Przed wszystkim, jak na CD Projekt przyszło, jest to spłoszenie całkowite. Od instrukcji poprzez pudełko, do całej gry z dialogami. W dodatku głosów użyły ci sami aktorzy, co w poprzednich częściach cyklu. A ponieważ są to profesjo-

naliści najwyższej próby, więc postacie przemawiają do nas głosami nie tylko dobrze znanych, ale i oddzielnymi sytuacji czy nastroju. Poza tym postarano się również o zachowanie efektów specjalnych stosowanych w wersji angielskiej, dzięki czemu takim przykładem "wóz" w naszym (znaczy się głównie postacią) planie ma również piękny głosik co w wersji angielskiej!

Także i do tłumaczenia tekstu za bardzo przyczepić się nie można, ażkolwiek wypada ono strumieniowo na górze. Nie daje jednak, że teksty są w tej części sagi polskawe? Problem jest dużo bardziej przełożony, i leży w korekcie. Znaczy się w jej niedokładności, przez co od czasu do czasu traktowani jesteśmy przeszłością naszych literów. Fakt, nie jest to woda uciekająca, zwłaszcza w porównaniu do często zdarzającej się sklejki żywem przeniesionej z angielskiego, ale błędów tych ciężko nie zauważyci.

Poza tym, skoro już przy czepianiu się jesteśmy, przydałoby się również zrobić coś z ciągłym ustawianiem konfiguracji gry - bo przy "golę" instalacji BGII i fromu Bhaala przy każdym jego uruchomieniu musimy przekształcać przez same okienko, mówiące, o to pierwsze uruchomienie i włączając się zaraz później program konfiguracyjny, a to nieco uderzające. Ten sam problem miał zeształ z BGII, a że przygotowano do niego odpowiedni patch, można go więc być, automatycznie instalować z Tronem Bhaala.

Dwa ostatnie niedociągnięcia to już czepianie się, ale niektóre w niektórych okolicznościach dają się zauważyci: jakość wykonania breloczka (najlepsza to ona nie jest i prawdopodobnie powiedzawszy, pierwotnie plany jego przypiecia do kluzy bardzo szybko skończyły się niepowodzeniem) oraz problemy w Windows 2000. Nie jest to może typowy system dla graczy, ale skoro problem z NPC-ami, z którymi nie można porozumieć, jest w wersji angielskiej przez odpowiedni patch korygowany jego biak w wersji PL trzeba uznać za wadę.

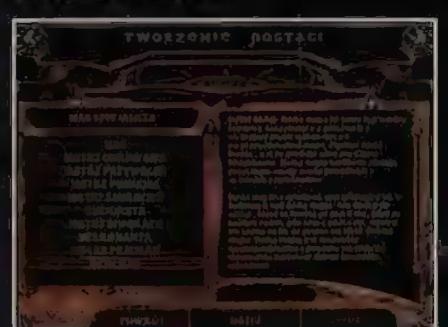
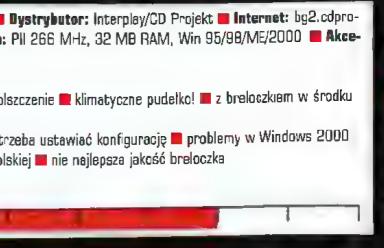
W sumie nie są to jednak wady nadmiernie urażliwe (chyba że ktoś ma tylko Windows 2000...), przede wszystkim ostateczna ocena wersji PL to mimo wszystko osiemka.

POLONIZACJA

8

Producent: Black Isle ■ Dystybutory: Interplay/CD Projekt ■ Internet: <http://www.bg3d.com> ■ Wymagania: PII 266 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/2000 ■ Akcelerator: polecany

■ ogólnie dobrze spłoszenie ■ klimatyczne pudełko! ■ z breloczkiem w środku ■ to i ta gra super! ■ literówki ■ w kółko trzeba ustawić konfigurację ■ problemy w Windows 2000 ■ brak patcha w wersji polskiej ■ nie najlepsza jakość breloczka



INFO



Necronomicon

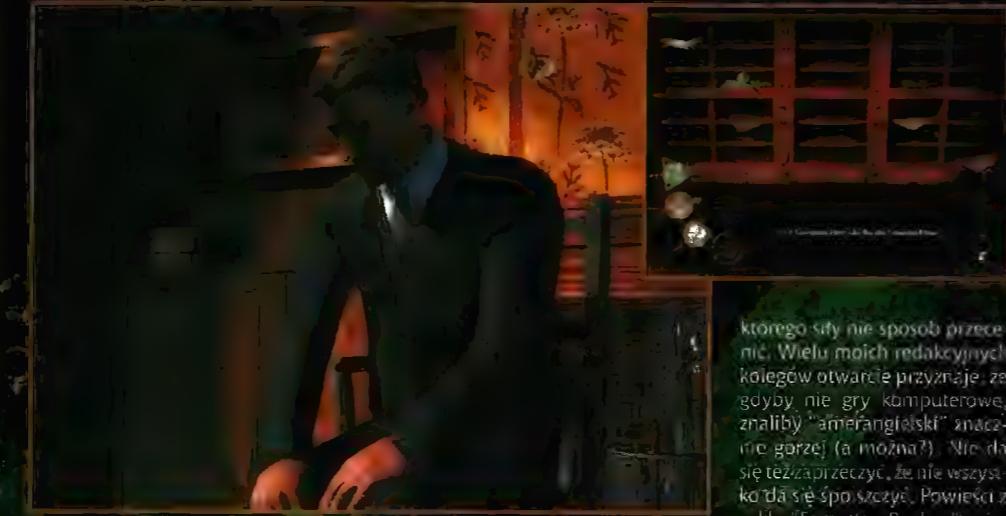
The dawn of darkness

El General Magnifico

Firma Wanadoo postanowiła nas systematycznie straszyć, bo polevi przygód niejakiego Harkera, który niszczył zadunajskie kwiłopiecie paskudztwa, postanowiła nas uratować gra oparta na motywach powieści H.P. Lovecrafta.

Rozgrywka planem jazdy w tej grze, robiąc słowne pytanie, czemu teraz mamy jeździć kolejne szpaly? Rzec w tym, że firma Lemon Interactive zrobiła lokalizację, czyli mówiąc po literku, spolszczenie programu. Od razu powiem, że spolszczenie niezniszczalne, jaką mi poklonowa w tym oku. Spolszczenie jest bezwzględnie dobre, można by się, co prawda, starać w sprawie intonacji. Takimi niektóre kwestie wyglossza lektorzy, ale nie jestem profesjonalnym bardolem i nie będę licencjonować mojego rozum - bardzo dobrej lektorów. Doskonała dykcja sprawia, że wyglosszane przez komputerem gry kwestie są zdecydowanie rozumiane i gra się naprawdę z dużą przyjemnością (co oczywiście, jeżeli kochasz gry inspirowane światem H.P. Lovecrafta).

Szczególnie zdecydowanie mówię to, że twórcy wersji polskiej zadali sobie trud przełumaczenia wszelkich pism, listów i dzienników, a także



tresci artykułów gazetowych, z jakimi przypadły graczowi mier do czynienia. W dodatku zrobili to nie pod postacią tłumaczenia, ale dość skutecznie - co wykłada rozwinętem najprostszym z możliwych - ale po prostu plikiem i kategorycznie wpisali polskie lektory w angielskie ilustry. Jest to oczywiście rozwijanie dyskusyjne - bawią mnie nieco, kiedy czytam po polsku treść listu jakiegoś XVIII-wiecznego skarbnika do brata kupca z Nowej Anglii, przytajając jednak, że tą datą dopiero należałyby odsiąć od ojca i matki Bory Żeliskiego. Panowie z Lemon Interactive popisali się rzadką konsekwencją - tąto należały im się dość wielu polskich graczów serdecznie daję: Zaszykcie się recenzji, bywających wyglosszony, jak szacunek szacunku magnolia magnolia, ale to, czego dokonali ludzie z L.I. zasługuje na najwyższe pochwały.

Można by oczywiście mówić zaszczerzenie do samej idei lokalizacji - ja osobiste uważam, że konieczność takiego opojowania "Englydzem" by swobodnie grać jest potępionym bieżącym

Polonizacja:

10

Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: Lemon Interactive tel. 022 666-1966
■ Internet: www.lemon-interactive.pl ■ Wymagania: P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME ■ Akcelerator: nie trzeba

■ całość spolszczenia, nie będziemy się tu rozdrabniać...
■ wad nie stwierdzono

INFO

Rewelacyjne spolszczenie!

Steel Soldiers PL

PL

GATUNEK: RTS 3D

■ ELD "RavenClaw"

Przeważnie nie lubię mierzyć się z polskimi wersjami gier i to z dość oczywistego powodu. Ileż można znaków natrzaśkać o tym, że literki w menusach mają ogonki, a Instrukcja jest w ojczystym języku? Zdarzają się wprawdzie chłubne wyjątki, jak to ma miejsce w przypadku erpegeów czy przygódów, gdzie tłumacze i lektorzy mają prawdziwe pole do popisu, ale po kiego lokalizować FPP, TPP czy tego typu gierki? Podobnie ma się sprawia z większością ertesów, ale na szczęście nie w przypadku Steel Soldiers PL.

Treba obiektywnie przyznać, że osoby odpowiadające za lokalizację i pracując przy Steel Soldiers mogły naprawidele się wykazać, bowiem - wbrew pozorom - lokalizacja Steel Soldiers to było prawdziwe wyzwanie dla sztabu ludzi. W grze robi się z filmów, gadek bohaterów i jednostek, a ekran jest zasileny olbrzymią ilością menus (które oczywiście można ukryć). Tym większe brawa należą się ludziom z LFM za to, że podczas testowania Steel Soldiers PL nie wyląpały żadnych większych burzliwów. Może jedynie czasami tekst wyświetlany na ekranie nie zgadza się z tym, co słyszymy, ale to, po pierwsze, drobiazg, a po drugie, wini leży po stronie zachodniego producenta, który już po nagraniu tekstu mówionego poleci zmienić niektóre napisy widoczne na ekranie. Czy to jednak ma jakieś znaczenie? Według mnie nie, bo ja nie mam podzielnej uwagi i zwracam z reguły uwagę na to, co słyszę lub piszę, a nie na obie rzeczy naraz.



Oryginalnie gra ta jest naładowana potężną dawką humoru, i to udało się na szczęście przenieść do polskiej wersji w stu procentach. Steel Soldiers PL emanuje świetnym, choć nie zawsze wyszukanym żołnierskim humorem. No ale taki właśnie jest "dowcip koszarowy" i trudno, żeby się skrył wyrafinowaną głębią skojarzeń. Dowcipne dialogi, zwłaszcza w wykonaniu Z-edu, pełne są wyrazów powszechnie używanych w żołnierzach, choć ja przypuszczam (z filmów, wszak wojsko mnie ominęło), w żołnierskim slangu są one na

POLONIZACJA

9

Producent: EON ■ Dystrybutor: LEM ■ Internet: bitmap-brothers.co.uk ■ Wymagania: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ Akcelerator: wymagany

■ brak literówek ■ dużo żołnierskiego humoru ■ bardzo dobrze podłożone glosy znaczących bębnów brak

INFO

Stalowi żołnierze atakują :)



przywycza. Do gustu przypadły mi zwłaszcza tematyki głosu lektora wcielającego się w postać Z-edu, który idealnie pasuje do specyficznego poczucia humoru bohatera.

Akolików pozostali lektorom również nie można absolutnie nic zarzuścić.

Bardzo mi się podoba Steel Soldiers PL. Gra ta dzięki wielu komicznym dialogom po polsku stała się z pewnością bardziej grywalna, z większą przyjemnością spędza się godzinę przed monitorem, choć przecież Steel Soldiers nie jest sama w sobie czymś wielkim. Zwykły ertes, tyle ze z poczuciem humoru. I brawa należą się panom od lokalizacji za tak dobrze spolszczenie. Zastanawiam się tylko, co by było, gdyby przetłumaczyli jeszcze tytuł Steel Soldiers na nasz ojczysty język? Pewnie najmieszańczej tytuł w historii polskiej komputeryzacji?

A co do oceny - nie widziałem jeszcze polskiej instrukcji, więc wolałbym nie dawać 10-ki. Ale jeśli będzie spolszczeniu na podobym poziomie co sama gra - to wtedy z czystym sumieniem dodam ten punkt.



INFO

KOBIETY, TE KOBIETY...

Naturale, że zawsze piękne. Wszak nie ma brzydkich kobiet - jak ktoś tak uważa, to niech lepiej powróci swoim. W artykulowaniu swoich myśli przy przedstawicielkach gry nie pieknie, jakkolwiek dziwne się to wiec wydawało. Do tego zadania należy wrócić. Ale... Mimo iż główną "Z" z "M" zaczynała się mimożna odszczek, raczej wiadoma taciowa czternastka wcześniejszych sezonów za grosz. Czyżkoś lubi się bawić brzydkimi takiemi. Niestety, kobiety nie pokrojone jawnieli się mimożno - teraz się w nich zmieści. I nadziej, i umieszcza się na naszej top listie kobiet w grach. Pierwsze miejsce zajęły estety bezmiejscowej Larzy Croft. Dlaczego niestety? Bo działały jak przyznał się bez przerwy: "Brawo, dobrze i pod presją. Wierzę, że kobiety są wreszcie na dobrej drodze, faktycznie mimożno i znowu znamy". Zaznaczam jednak, że tytuł przyznał pierwszej Larze - teraz z 97 roku. Bo jak później zaczęły jej, prawdopodobnie, powiększać piersi (gdyby nie wyprali jej wcześniejszy mózg, to by się na biedzka nie zgodziła), to co zatrzymał komputerową kobietę?



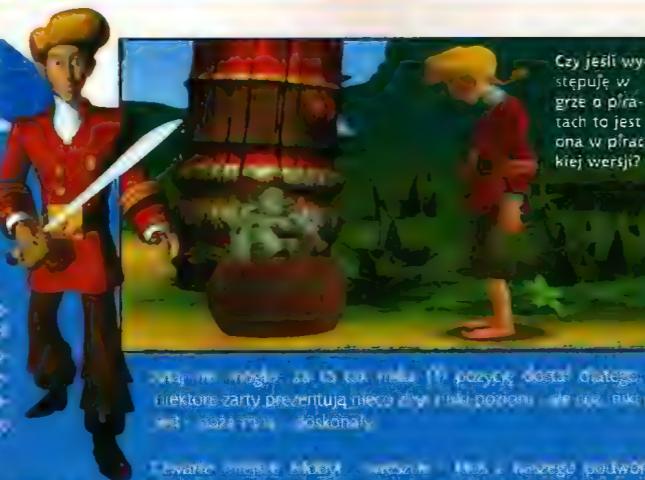
Wreszcie Bond. Tytuł tego gry o dobrej kobiacie, jaką Inteligentna, błyskotliwa, ale jednocześnie zimna i niezwykła ekspobombę - Larę. Czekała na nas.

Trzecia niegdyś królowa gier komputerowych, "Z" z "M" z "M" z "M" mimożna, odpowiedziała na Larę - również mądra, długogda, też znamna przyrodnictwem, normalna, spokojna kobieta, aby takich wiecę w zwartym miejscu pojawiła się wreszcie postać spoza gier akcji. Agata Ryan z "The Longest Journey". Ta młodzianka (18 lat) dziewczyna niezwykła awansowała już w tak młodym wieku, stając się bohaterką naprawdę gigantycznej gry. Niestety, mówiąła sporo, choć wiele dialogów przypominały raczej wywiady prowadzone przez tego, co nadach. Polała często łzadę (czyli coś w stylu: "Jestem kapitanem! April! Naprawdę jesteś kapitanem! Tak po prostu!"). Pojawiła się tymczasem głównie dlatego, że jest swoistym evenementem - bardziej delikatna, w pełni pełkowita nastawiona do świata. No i taka.

Trzecią, ale nie najgorszą, zawsze te, poprzedzającą, postacią jest Elaine Marley z serii "Monkey Island". Właściwie powinna się znaleźć piętro wyżej, ale niestety - swoista degradacja musiała nastąpić ze względu na to, że nie jest ona główną postacią w swojej sadze. Jednakże jej charaktera nie pozwala przejść obok niej obojętnie - usiłuje każdego, zarówno potężnego pirata Gwybrusha, jak i twardziela LeChucka. Koncząc o kobietach, chce jeszcze przyznać jedno honorowe wyróżnienie - głównie za poczatek numeru tworów. Pamiętacie bijatykę "Fighting Force"? Otoż w instrukcji była charakterystyka postaci z tym IQ, nie musząc zauważyć, że w nawalance to absolutnie nic nie zmieniło - po prostu, choć pochwalili ludzi, którzy dali jednej z bohaterek wynik 240. Zabawny fakt: kobieta, która ma od 90 do 110 punktów, powyżej 160.

DOWCIPNISIE

Ostatnia w tym porównaniu grupa będzie ekspozycja różnych, czyli postaci panawnych, dowcipnych, zresztą nieznaną, ale bardzo przy tym udaną. Nie ma się co dziwić, że te same teksty zdolują postaci z przeszłości wiek. Otwierając stawki, będzie bezproblemowo zaprzeczać: "Guybrush Threepwood, bohater "Monkey Island", o którym już wspominałem przy okazji opisu kobiet (nadal tego, że jest kobietą, ale pantoflarem). Z powodu edukatora, uważającego się za małego pirata, dowcipny postać bardzo miło zaskoczy. Może czasem fajfa, ale podarzyły południopółnocną inteligencję. Równie szyderzko i dowcipnie, ale zawsze dokończyciąsta piracką pieśnią - przywołując do gry gracza niekontrolowanego, wykrywając jego skrytykowanie. A skąd taką zaszkodę?



Czy jeśli występuje w grze o piratach to jest ona w pirackiej wersji?

Komercyjnie skomplikowanego i głębszego postacią jest spokojny, poważny i niekiedy śmiertelnie niepotrzebny postać Guybrusha, ale nie rozśmiesza, zresztą poniżej pasa - dowcipny to dosyć inteligentny, ażeby potrzebny, jest do nastolatka. Na razie. Nasz przeklęty agent, który będzie leżeć o złość, aby.

Na kolejne miejsce, zawsze tanie, postanowiono spokojnego, poważnego i niekiedy śmiertelnie niepotrzebnego postać Guybrusha, ale nie rozśmiesza, zresztą poniżej pasa - dowcipny to dosyć inteligentny, ażeby potrzebny, jest do nastolatka. Na razie. Nasz przeklęty agent, który będzie leżeć o złość, aby.

A skąd to, bohater? Wszystko, co zostało, to zawsze pozycji bohatera tylko w moim kryształowym wyobrażeniu. O kim mówią? Zwykłe, niezastąpiony, ale w ten mój oczku i bzuzytach playboy możliwy jedna bolączka, aż tak wielka, portret, który, jak powszechnie wiadomo, jest nieczynującym argumentem o większości ofiar niskich brauchowych gier. Musi więc radzić sobie na wszelkie inne sposoby - ponownie gracza natrafić. A wychodzi mu to bardzo różnie, ale zawsze smiesznie - zabraknąć go

TOP 5! 8

1. Lara Croft
Bohaterka gry "The Longest Journey".

2. Agata Ryan
Bohaterka gry "The Longest Journey".

3. Elaine Marley
Bohaterka gry "Monkey Island".

4. Guybrush Threepwood
Bohater gry "Monkey Island".

5. Rincewind
Bohater gry "Discordia".

6. Manuel Calavera
Bohater gry "Discordia".

7. Duke Nukem
Bohater gry "Duke Nukem".

8. Tuguska
Bohaterka gry "Discordia".

9. Duke Nukem
Bohater gry "Duke Nukem".

10. Duke Nukem
Bohater gry "Duke Nukem".

Qualis

PROZA ŻYCIA, czyli Bohater w stołówce i toalecie

Bohater, jak sama nazwa wskazuje, duży i sprawny jest. Dzieje się tak głównie za sprawą zgrzebnego pozytywizmu szalejącego na poletku gier komputerowych. Jakoś rzadko wychodzą oni poza normę "zdrowego bysia". Bohater krzepki jest, jak nie ciałem, to przynajmniej duchem. Czyż zrobiono kiedyś grę o alkoholiku-weneryku, maltretującym psychicznie swoją konkubinę? Albo bladym jak nowoczesna pielucha hakerze, cierpiącym na hemoroidy oraz zwydrodnienie kregostupa? Nie, w każdym razie jeszcze nie. Gry czekają na swojego Zolę, co to wprowadzi wreszcie zdrową dawkę fizjologii w kolorowe i dopieszczane światy gier komputerowych. Tymczasem Bohaterowie mają się coraz lepiej.

Wczoraj dobrym i świeżym pomysłem było np. karmienie Bohaterów w grach RPG (Dungeon Master, cykl Rivia, cykl Eye of Beholder, Crystal Dragon i inne). Dziś Baldur's Gate rubasznie przypomina, że wprawdzie "twoi bohaterowie jeśli nie muszą, ty jednak tak". Urocz. A ileż by swojskiego czaru zyskał BG, gdyby doczać doń magii prowiantowania, przy takiej ilości karczm, zajazdów, sklepów. Jakie występują w tej grze, przy pojedynczej liczbie godzin potrzebnych do przebycia określonego odcinka drogi przy różnych rachach Bohaterów, a więc i detach, przy różnych masach chaf (taki Minsc, a taka Lomen), a zatem i różnej ilości prowiantu potrzebnego danej osobie.

Gdyby tak połączyć oba nurtury (dieta plus troska o wypróżnienie), otrzymamy raj dla miłośników symulacji i rżutów kostką. Przykładowo, Bohaterowie jedzą w



ukryłyśmy cenny artefakt, od którego zależą losy świata, i nikt nie jest w stanie go obronić, bo cała drużyna, hem, knem, siedzi pod kaktusem i wydala?). I nie mówcie że to wydumane, bo i was to może spotkać.

Gdyby tak połączyć oba nurtury (dieta plus troska o wypróżnienie), otrzymamy raj dla miłośników symulacji i rżutów kostką. Przykładowo, Bohaterowie jedzą w

ukryłyśmy cenny artefakt, od którego zależą losy świata, i nikt nie jest w stanie go obronić, bo cała drużyna, hem, knem, siedzi pod kaktusem i wydala?). I nie mówcie że to wydumane, bo i was to może spotkać.

Gdyby tak połączyć oba nurtury (dieta plus troska o wypróżnienie), otrzymamy raj dla miłośników symulacji i rżutów kostką. Przykładowo, Bohaterowie jedzą w

karczmie nieświeżego dzika w śmiertanie. Efektem może być zarówno magia i nauki, bo jedno drugiemu przeczy (a w każdym razie - praktycznie eliminuje), logiczne byleby zatem założenie, iż skoro mamy magię, to nie mamy medycyny na znany nam poziom. Zatem, w świątyniach Bohater łkał by bez zmrużenia oka jakieś świństwa (suszone płody szczurze, pajaki czy mocz wielkiej Kapłanki), iż wierzą, iż mu to coś pomoże. Oto Ciernia Strona prozy życia. Niestety, chcąc symułować życie w rozywce, trzeba by schylić się po tak niegodne szczegóły. Nie wiem, czy to kiedyś nastąpi. Prawdopodobnie tak, jeżeli będzie chciał się sensownie emulować istoty żywą w grach RPG (i nie tylko, bowiem gry mają ostatnio ciekawą tendencję do wypróżnienia, Grzmot Dupny). Notabene, jedyną znającą mią grą RPG, gdzie na powołanie zajęto się przeróżnymi chorobami, jest cykl Rivia (Blade of Destiny, Star Trail). Oczywiście, gdyby chcieć dodać na powołanie ową dziedzinę, utożsliłybyśmy w trosce o naszych Bohaterów. Niewinny katar sienny mógłby położyć całą wyprawę. Nie mówiąc już o ranach bojowych, oparzelinach po czarach, chorobach wenerycznych, wrzodach po poszywach - owadach, chorobach nerwowych, fobiiach (fobie były niestety zupełnie nieskodliwe, bowiem bardzo łatwo, est wyleczyć się z tej przypaści). Na temat tego, co umożliwia wątaj dżisze psychotropy do spółki z psychofarmacją (dziedzina czysto praktyczna i eksperymentalna, tak swoją drogą, powstającą na ten temat grze).

Świat magii to tylko jeden z możliwych wariantów rzeczywistości. Faszynujące eksploracje dają fantastykę. Zwłaszcza w zakresie zaburzeń i patologii. Fallout pokazuje mały przedsmak tego, umożliwiąc Bohaterowi zostanie narkomanem (niestety zupełnie nieskodliwe, bowiem bardzo łatwo, est wyleczyć się z tej przypaści). Na temat tego, co umożliwia wątaj dżisze psychotropy do spółki z psychofarmacją (dziedzina czysto praktyczna i eksperymentalna, tak swoją drogą, powstającą na ten temat grze).

ca

ca</p

Pomocna Dłoń

Hej! Od razu z góry i z dołu przepraszamy, że na CD w tym miesiącu NIE MA PD. Po prostu zabrakło dosłownie dwóch godzin. :(Za miesiąc, naturalnie, opublikujemy OBIE edycje PD. W skrócie przypominam też, że anonse wysyłamy albo e-mailom (na adres pd@silvershark.com.pl), albo TYLKO na kartkach pocztowych na adres redakcji. Warto też zapoznać się z regulaminem PD (plik POCZTAJ KONIECZNIE w każdej CD-kowej edycji PD), gdyż - przypominamy - anonse MUSZA spełniać pewne warunki wymienione w regulaminie, a te, które ich nie spełniają, nie mogą być opublikowane na łamach CDA.

KONTAKT

Ze wszystkimi fanami metalu (Marilyn Manson, Metallica itp.) i newmetalu (KoRn, Slipknot itp.). Dziewczyny w wieku 14-15 mile widziane. Piszę na adres mailowy: pawel_was@go2.pl. Odwiedzę na 1 000 000%.

Nawiązę kontakt z ludźmi w wieku 18-23 lat, którzy interesują się grami (RPG i strategie) programowaniem tworzeniem grafik, przyrodą lub w ogóle, chcą korespondować - boromir@go2.pl.

Każdy, kto jest chętny do tworzenia gazetki o grach, humorze, o czymś innym, Zapisy mdw_czica@interia.pl.

Cześć! Nazywam się Prymus i mam 18 lat; mieszkam koło Warszawy. Późnam młodą, inteligentną dziewczynę w wieku 18-19 lat, która lubi TV, Internet, komputery, RPG, RTS, hip-hop, Linkin Park, Limp Bizkit. E-maila ślicze na adres: crashon@wp.pl.

Skontaktuję się z osobami chętnymi do redagowania strony całkowicie poświęconej grze Baldur's Gate. Szukam ludzi w wieku ok. 14 lat. Strona jest już w Internecie. Mój adres: kamin1@poczta.onet.pl.

Cześć! Jestem Darek i mam 19 lat. Jestem manikiem gier komputerowych i poznam sympatyczną maniaczkę. Poza tym interesuję się: Dragon Ball - muzyka (trance-techno dance) - f Imem (s.f.) - sportem. Blisze informacje na e-mail: slugoku@poczta.fm.

Częstego kontakt z wszystkimi fanami gier. Mam 18 lat i jestem z Ząbów. Interesuję się Internetem, komputerami i tematami pokrewnymi. Twórczość pisarza J.R.R. Tolkiena bardzo cenię, uwiebiam zespoły Pink Floyd. Chcę korespondować z każdym (pieś, wiek nie graj roli) z takich lub podobnych zainteresowaniach. E-mail: macio.men@wp.pl. Pozdrawiam, Maciek.

Nawiązę kontakt z fanami gry Championship Manager 2000/2001. Wiek i płeć obojętne - racuко@go2.pl.

Mam na imię Marta i mam 17 lat. Lubię Sims i gry które mogą wyciągać się przeznaczone dla dzieci. Nie pogardzę też puzzlami czy układankami. Chcę korespondować z każdym, kom. nie przeszukczę, że szaleć za tatuażami (chociaż sama jeszcze nie mam). Uwielbiam muzykę czarną, zwłaszcza hip hop i rap. Kocham moje porodowe dzinsy i farbowane włosy. Chcę korespondować z k.m.s o podobnych zainteresowaniach i w zblizonym wieku. Mój e-mail: zataxb@poczta.onet.pl.

Poszukuję textwritera/grafików/koderów do tworzenia strony o grach (i nie tylko) lub o tematyce ukierunkowanej na jedną grę, np. Fallout etc; Szukam mniej dziewczyny, która interesuje się sportem, do korespondencji (wiek nie stotry). Templer; Temple13@poczta.onet.pl, www.templer13.republika.pl.

Mam na imię Paweł i mam 17 lat. Mieszkam pod Warszawą. Późnam dziewczynę w wieku 15-19 lat. Mój tel. 060 148 58 67

Mam, mity nauczyły oczystości kudłacza (szczepienia, rodowód) przyjmie i odpowie na listy i mniej od ciekawych ludzi w celu kształcenia się w dziedzinie człowieczeństwa i uczciwości, czyli przed wszystkim poznania ludzi i ludzkości, głównie tej żeńskiej części, ale nie tylko. Mioł, jeśli z Trójmiasta - kud. aty3@wp.pl.

Ludzie! Jestem właśnie w trakcie tworzenia bardzo oryginalnej i zaawansowanej graficznie strony w klimatach fantasy i s. Będę się na niej zająć dowiązaniem galerii oraz ogromny zbiór opowiadania fantastycznych i fantasy. I tu właśnie mam do was ogromną prośbę: jeśli umiecie napisać coś takiego, co macie w swoich cyfrowych zbiorach, ja kies! opowiadki, to sliście je bezwzględnie! :) Każdy tekst, nawet obraźliwy, wulgarny, czy po rosyjsku, ale związany z tematyką strony zostanie tam umieszczony (fanfary). PS Chciałbym poza tym napisać po 60. bez nagłówka, nie odpowiadając na zgłoszenia z ZK. :) Mój: Vexilla_Regis_Proudent_Inferni@interia.pl.

Brzydki, pryszczaty, brudny nastolatek z zanikiem miejskim szuka dziewczyny, która odciągnie go od komputera. Musi spełniać tylko jeden warunek: być z Zielonej lub okolic - wesolyy@interia.pl.

Interesuję się kulturą skejtową, komiksem, RPG lub Tolkienem? Na co czekasz?! Piszę do mnie: Moja skrzynka: johnviking@poczta.onet.pl. Vink.

Poznam - wirtualnie - kobietę odważną, z charakterem, śmiało patrzącą w życie. Jeśli masz bogate wnętrze, ponosisz się przygoda, a twoja buntownica natura domaga się czegoś więcej, napisz do mnie. Oferuję przyjaźń na całe życie. Adres: asentym@wp.pl.

Cześć! Mam 15 lat i szukam przyjaciół. Napisz: xdzikus15@poczta.onet.pl.

Nawiązę kontakt z wszystkimi fanami gier: Mortal Kombat, GP500, Last Bronx. Mój adres: to vip83@poczta.onet.pl. VIP.

Do ludzi, którzy interesują się programowaniem w C/C++ oraz Delphi, tworzącymi grafikę, animacje, programy, gry itd. Jeśli chcesz ze mną współpracować, to napisz na moj adres e-mailowy: cobra21@poczta.wp.pl. Cobra.

Cześć! Mam na imię Kuba i mam 16 lat. Interesuję się muzyką, siatkówką, grą na gitarze oraz robienniem stron WWW. Chętnie poznam ciekawych ludzi z całego kraju. Mój e-mail: jacob8@go2.pl.

Pokoresponduje z każdym: xmarcin15@wp.pl. Pozdrawiam. Sani.

Złodźm programującymi w Delphi 2.0, w celu wymiany informacji. Adres: ul. Korfanta 2c/6, 59-400 Jawor, e-mail: MielMar@poczta.com.

Jeśli ktoś chciałby ze mną korespondować, niech śmiało pisze na adres: aciek.l@poczta.fm. Adam.

Grupa ludzi tworzących nowy zin komputerowy (gry, porady, sprzęt, solucje, emulacja, kąciki tematyczne...) poszukuje do współpracy ludzi z całego Polski. Nabór otwarty! Wszyscy chętni proszeni są o zgłoszenie na adres: www.picek-site.prv.pl. Każda para rąk się przyda (a także mille widziane dziewczyny) i na pewno każdy znajdzie coś w naszym zinie dla siebie. Zapraszam!

Z fanami najpopularniejszej na świecie gry karcianej "Magic The Gathering" w celu wymiany kart. Szczególnie interesują mnie białe karty - obau@pobox.com.

Poszukuję dziewczyn do korespondencji na dobowy temat, i tak na niczym się nie znam. Zainteresowana? Pisz do dwudziestolatka na adres: gonz_0@poczta.wp.pl.

Brzydki, pryszczaty, brudny nastolatek z zanikiem miejskim szuka dziewczyny, która odciągnie go od komputera. Musi spełniać tylko jeden warunek: być z Zielonej lub okolic - wesolyy@interia.pl.

Poszukuję sterowników do modemu Request K 56 fax-modem, bądź innych opartych na kocie K 56 flex. Przemysław Stępień, Kurow 64, 27-540 Lipnik. Tel: 015/869.17.26

Kupię dysk twardy, kartę graficzną PCI 3D (najlepiej np. nVidia 3Dfx ATI). Adrian Tyrała, ul. Stocznia 15/17, Skawina 32-050, e-mail: adi5@wp.pl.

Kupię solitaire - Lata 7. Cena do uzgodnienia. Łukasz Kaczmar, ul. Kocharowskiego 5, 11-200 Bartoszyce.

Kupię: Podwójne Klopoty Buda Tuckera PL; Odyseja w Poszukiwaniu Ulissea PL; Dracula. Zmartwychwstanie PL; Nowy Leenant PL; Skaut Kwaternista PL; Ultima IX: Ascension-Liath PL; Might and Magic VII i VII PL; Rycerze Króla Artura PL; Escape from Monkey Island PL; Real PL; Stupid Invaders (Głupi z Kosmosu) PL; Stunt GP PL; Pizza Connection PL; Pompei PL... i wiele innych gier, przede wszystkim przygodowych. Wszystkie w wersjach oryginalnych! Bartosz Zarański, ul. Idzikowskiego 68 B/2, 42-522 Dąbrowa Górska, e-mail: elronde@poczta.onet.pl lub elrondzik@poczta.onet.pl.

Poszukuję osób chętnych do tworzenia nowego serwisu o komputerach, grach i czymkolwiek innym, czyli: możesz sam złożyć swój dział! Wiek i płeć nie graj roli. Chcesz wiedzieć więcej/pomóc przy serwisie, PISZ DO MNIE!!! macio.men@wp.pl.

Każda (oryginalna) gra związana z żużlem oprócz Speedwaya 99. Piotr Zieliński, ul. Powalańska 4/9, 85-791 Bydgoszcz, tel. 052 343 13 62.

Kupię oryginalną grę Baldur's Gate 1 + Baldur's Gate 2. Tan o! Bartek Maj, ul. Malarzka 74, 41-500 Chorzów, tel. (032) 241 24 87, e-mail: bem44@wp.pl.

Częstnie poznam młodą dziewczynę w wieku 14-15 lat (ja mam 15). Mille widziane zainteresowanie Internetem. (NIE MUSI BYĆ PIĘKNĄ!!!) Piszcie na maila: pawlo007@interia.pl.

Wcale nie jestem szaloną i nie jestem długonogą blondynką. Jeśli mimo wszystko masz ochotę do mnie napisać, to moja skrzynka jest do twojej dyspozycji. Mam na imię Ewa, lubię swojego poczciwego kompa i czasem grywam sobie w Raidera lub Wormsy. Słucham przede wszystkim Depeche Mode - oprócz tego Metallica i Hima. Uwielbiam lato i pizzę z anansem. :) Czekam na maila - mów, adres: Deva@poczta.fm.

Poznam inteligentną dziewczynę w dowolnym wieku i o jakimkolwiek wygódzie, :). Adres: ex@free.komrel.net.

Nawiązę kontakt z osobami, które chcą nawiązać kontakt, Łukasz Skorupski, Kamienskiego 55a/28, 51-124 Wrocław. PS Chciałbym przeprosić osoby, które napisały na moj stary adres, a ja nie odpiąłem. Właśnie się przeprowadziłem. Jeżeli jeszcze nadal zainteresowana korespondencją, napiszcie do mnie na powyższy adres. Tym razem NA PEWNO ODPIŚĘ.

KUPIE

Poszukuję sterowników do modemu Request K 56 fax-modem, bądź innych opartych na kocie K 56 flex. Przemysław Stępień, Kurow 64, 27-540 Lipnik. Tel: 015/869.17.26

Kupię dysk twardy, kartę graficzną PCI 3D (najlepiej np. nVidia 3Dfx ATI). Adrian Tyrała, ul. Stocznia 15/17, Skawina 32-050, e-mail: adi5@wp.pl.

Kupię solitaire - Lata 7. Cena do uzgodnienia. Łukasz Kaczmar, ul. Kocharowskiego 5, 11-200 Bartoszyce.

Kupię: Podwójne Klopoty Buda Tuckera PL; Odyseja w Poszukiwaniu Ulissea PL; Dracula. Zmartwychwstanie PL; Nowy Leenant PL; Skaut Kwaternista PL; Ultima IX: Ascension-Liath PL; Might and Magic VII i VII PL; Rycerze Króla Artura PL; Escape from Monkey Island PL; Real PL; Stupid Invaders (Głupi z Kosmosu) PL; Stunt GP PL; Pizza Connection PL; Pompei PL... i wiele innych gier, przede wszystkim przygodowych. Wszystkie w wersjach oryginalnych! Bartosz Zarański, ul. Idzikowskiego 68 B/2, 42-522 Dąbrowa Górska, e-mail: elronde@poczta.onet.pl lub elrondzik@poczta.onet.pl.

Poszukuję osób chętnych do tworzenia nowego serwisu o komputerach, grach i czymkolwiek innym, czyli: możesz sam złożyć swój dział! Wiek i płeć nie graj roli. Chcesz wiedzieć więcej/pomóc przy serwisie, PISZ DO MNIE!!! macio.men@wp.pl.

Każda (oryginalna) gra związana z żużlem oprócz Speedwaya 99. Piotr Zieliński, ul. Powalańska 4/9, 85-791 Bydgoszcz, tel. 052 343 13 62.

Kupię oryginalną grę Baldur's Gate 1 + Baldur's Gate 2. Tan o! Bartek Maj, ul. Malarzka 74, 41-500 Chorzów, tel. (032) 241 24 87, e-mail: bem44@wp.pl.

Częstnie poznam młodą dziewczynę w wieku 14-15 lat (ja mam 15). Mille widziane zainteresowanie Internetem. (NIE MUSI BYĆ PIĘKNĄ!!!) Piszcie na maila: pawlo007@interia.pl.

COA

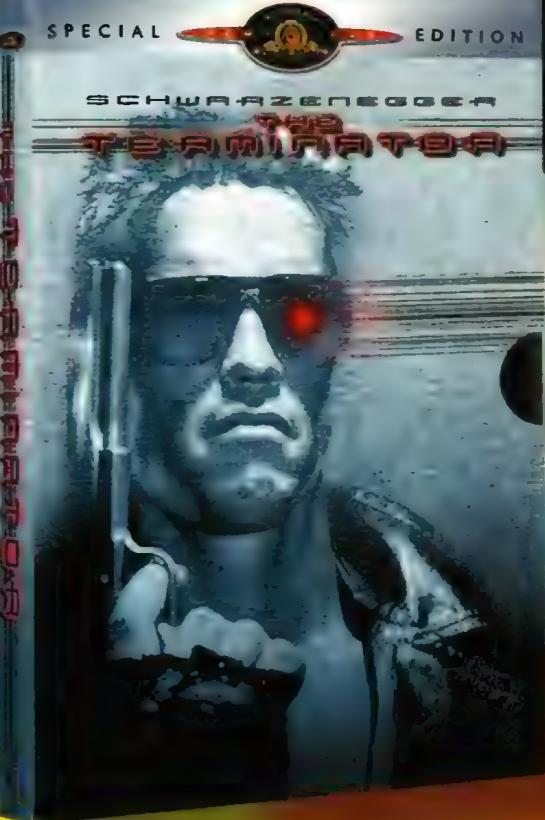
Pomożecie? Pomożemy!

KONKURS Terminator DVD

Już wkrótce, bo 26.09.2001, pojawi się na DVD kultowy film: Terminator.

Jest to wersja specjalna - dwudyskowa, która zawiera mnóstwo dodatkowych możliwości, tj.

- materiał o tym, jak powstawał film,
- komentarze twórców i aktorów (Jamesa Cameron i Arnolda Schwarzeneggera),
- oryginalne zwiastuny,
- reklamówki telewizyjne,
- galeria fotosów,
- ścieżka dźwiękowa 5.1.



Z tej okazji ogłaszamy KONKURS

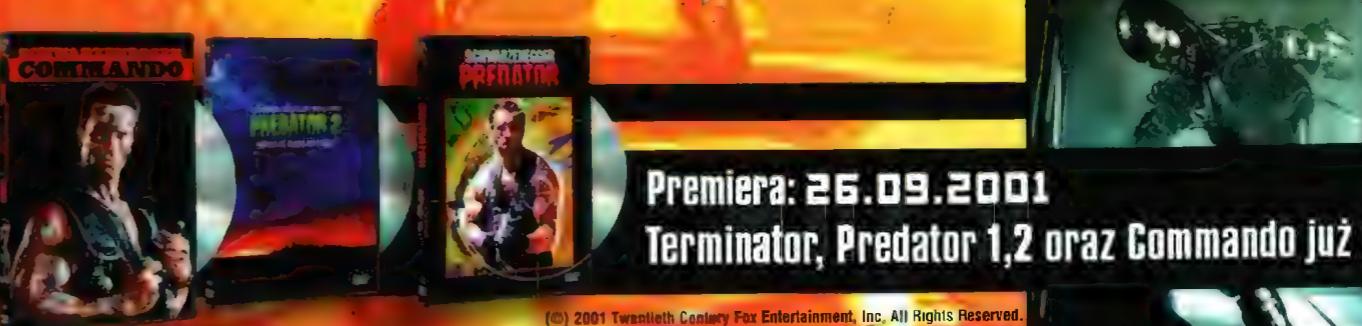
Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Jaka firma stworzyła komputer, który wywołał wojnę atomową?
2. Podaj nazwę modelu Terminatora, który występował w tym filmie.
3. Jak nazywała na nazwisko kobieta, którą chciał zabić Terminator?

A następnie wysłać odpowiedź na kartce pocztowej lub mailem na adres redakcji (z dopiskiem TERMINATOR) do dnia 20.10.2001.

Przewidzeliśmy mnóstwo nagród:

- 20 ekskluzywnych t-shirtów z logo Terminatora
- 15 czapieczek z logo Terminatora
- 2 płyty DVD - Commando
- 5 kasety wideo z filmem Commando
- 2 płyty DVD - Predator
- 5 kasety wideo z filmem Predator
- 5 kasety wideo z filmem Terminator



Premiera: 26.09.2001

Terminator, Predator 1,2 oraz Commando już na DVD!



Wakacje coraz bliżej... :)

Może nie? Z każdym dniem bliżej! A żeby umilić wasz oczekiwanie na nie, zapraszamy do lektury tekstu, który jedynym celem jest wywołanie gwałtownych skurczów przepony. Przypominamy, że albo są one dziełem czytelników CDA, albo wyszperaliśmy je w Sieci. Mniej lektury.

Z pamiętnika kpt. Żbika

(fragmenty, cz. 2)

PIĄTEK - Wespół z Proprocem eskortowym dzisiaj pacjenta do domu wariatów. Nie rozumiem, dlaczego tak się nazwano ten zakład. Spotkałem tu przecież mnóstwo znanych wszystkim osób: Gagarina, Napo eona, Puszkinę, a nawet Elvisa. Król rock 'n' rolla nie chciał mi jednak zaśpiewać, tylko ugryzł mnie w rękę i napiął na daszek czapki.

SOBOTA - Mobilizacja sił. Dzisiaj mecz w naszym mieście. Ochraniamy stadion. Gdyby Klucha nie krzyżał "GO...", kiedy bramkę strzelili drużyna przyjedzna, być może wyszlibyśmy z tego cało.

NIEDZIELA - Leczymy rany po meczu. Klucha leży na gastrologii, bo kibice kazali mu zjeść krawat i patkę. Ja leżę na oddziale intensywnej opieki medycznej. Jakiś lysy przywalił mi fawkę, a drugi w szaliku poprawił metalową rurkę. Proproc leży nadal na boisku, bo jak go rzucili, to wgnął się w murawę.

WTOREK - Dzisiaj dowiedziałem się, że komenda główna, w ramach podnoszenia kwalifikacji, ogłosiła konkurs geograficzny. My wystawiamy kaprala Klucha. Był raz w Pradze, ma atlas geograficzny i przewodnik po Mazurach. Pułkownika Żelaznego niepokoi jednak to, że kapral Klucha nadal uważa Szwecję za stolicę Sztokholmu i nie daje się od tego odwieść. Uważam, że Żelazny jest zbyt drobiazgowy.

ŚRODA - Dostaliśmy nowego na przeszkolenie. Nazywa się Pstrąg. Mówią, że "pstrąg to bystra ryba". Być może. Ale szeregowy Pstrąg do bystrych nie należy. Zażądał munduru, broni i amunicji. Dostał szczotkę i metalową szufelkę. Myśleliśmy, że weźmie się za sprzątanie, ale Pstrąg wziął tylko ww. przyrzady i poszedł na patrol.

CZWARTEK - Szeregowy Pstrąg wrócił dopiero dzisiaj. Razem z poformaną szczotką i szufelką, na które wyraźnie było widać wypukłe odbricie twarzy Pstrąga. Podoło zaatakowali go w parku emerytki. Pstrąg zrezygnował ze służby u nas. Szufelkę powiesiliśmy na honorowym miejscu. W toalecie. Ale myśleliśmy ją zdjąć, bo pułkownik Żelazny powiedział, że twarz Pstrąga go

depresuje, szczególnie jego wytrzeszczone gały i brak dwóch siekaczy.

Policyjne pogaduszki

Skoro już mowa o policjantach - ponoć autentyczne rozmowy policjantów przez krótkofałówki.

CZWARTEK - Kapral Klucha się zakochał. Powiedział, że widzi ją kilka razy dziennie w naszej komendzie i wpatruje się w siebie. Nawet mi ją pokazał. Pułk. Żelaznykazał mi usunąć lustro i uważnie się przyglądał Klusze.

PONIEDZIAŁEK - Pułkownik Żelazny nadal na urlopie. Zaczynamy odczuwać jego brak. Kapral Klucha prawie zapo-

- Przy mieszkaniu leży i śpiewa.

- Może artysta?
- Właśnie, 65 sprawdź, czy go do izby, czy na festiwal.

- Podjadź na 607, tam kolizja i winny jest, ale się nie zgadza, chce policii. Walnij mu mandat za 500 i sprawdź, czy ma prawo jazdy.

- Pisz: 9 kwietnia, ul. Chatubieńskiego, 1,5 promila, zabrane prawo jazdy i zaraz potem, w maju w Wołominie, 1,1 promila, zabrane długie prawo jazdy
- Może ma fabrykę?

- Oskar 220, podaję komunikat za pojazdem: mercedes pięcioletka, czarny, numer rejestracyjny XXXX, tym samochodem porusza się mafia z Wołomina.

- No, no, nie mów tak, oni mają lepszą łączność z nami niż my ze sobą.

- Podjadź, Wiatraczna XXXX, tam jakieś kobiety wybili szybę i sprawcy ponoć są w parku i ona ci wskaże.
- Wiatraczna: w penetracji wynik negatywny. Pouczono: do szkolarza.

- Kiedy wreszcie dowieziesz zatrzymanego do prokuratury? Tam czekają już 3 godziny!

- Jak tylik pomocniczko wiecie mi benzynę tramwajem.
- Czde stoisz?
- Nie wiem, nigdy tu nie byłem.

Przy Belwederskiej jest konkurs na najlepszego policjanta, bodajże z ruchu drogowego, tam są próby kierowania ruchem i korek się robi straszny.

Kilka powodów, dla których fajnie jest być mężczyzną:

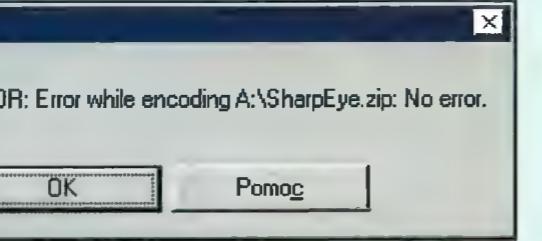
Rozmowy telefoniczne załatwiasz w ciągu sekund.

Wiesz co o czołgach.
Na xx-dniowy urlop wystarcza ci jedna walizka.

Mozesz samodzielnie otworzyć każdy stoik.

Starzy przyjaciele nie wspomagają ci, gdy przytajesz.

Twój tyłek nie gra żadnej roli w rozmowach kwalifikacyjnych.



... mniał, jak się mówi po polsku. Doszło do tego, że zatrzymuje przestępco na migi.

WTOREK - Posterunkowy Proproc regularnie dzisiaj ruch na skryżowaniu. Wrócił na komisariat jakiś taki siny i milczący. Próbowaliśmy coś od niego wyciągnąć, ale tylko jeszcze bardziej zsunąć, wyszły mu oczy i zaczęto gwidać w płucach. Serdecznie poklepałem go po plecach, aby podnieść chłopą na duchu. Wypluł gwidażek.

PIĄTEK - Kapral Klucha zakomunikował mi dzisiaj, że rzuca palenie. No i rzucił.

Mogłby tego nie robić na stacji benzynowej, bo mi podmuch zerwał mundur i musiałem wracać na komendę w samych tylko kalesonach służbowych.

WTOREK - Ogładyamy "Posterunek 13". Kapral Klucha powiedział, że tak głupich policjantów to nie ma. Pułk. Żelazny tak jakoś dziwnie na nas popatryał, zsunął, zcieleiał i pobiegł do toalety.

CZWARTEK - Patrol. Jak zwykle z kaprami Kluchą jeździmy po dobrze oświetlonych ulicach. Niczego się nie boimy, bo mamy pancerne szyby i kamizelki kuloodporne. A ja dodatkowo wrożylem sobie poduszkę w spodnie i zaspawiałem drzwi od mojej strony.

Andrzej Vader

- Co takiego?
- Nie znam się na tym, ale wygląda mi to na dwie kule kaliber 9 mm.

- 07 do 00.
Podjadź pod domy towarowe, tam czai się nasza obserwacja i biją ich chuligani. Trzeba im pomóc.

- Na placu Zgody stoi czerwony zaporzec z niemieckimi znakami bojowymi, zobacz, co to jest.

- Oskar 210, chciałbym przypomnieć, że nie wolno używać takich słów przez stać!

- To jak mam mówić?

- 03 do 3274.
- Czy mogę coś dla ciebie zrobić?
- Przytul mnie czule.

- Oskar 313.80, przed chwilą sprzed komisariatu skradziono radiówkę, oznakowany. Wygląda tak jak każdy inny.

- Wał Miedzeszyński-Fieldorfa, tam jakiś nachlany fazi, samochodem w jeździe przeskadza. Nadaj mu kierunek.

Wszystkie twoje orgazmy są prawdziwe. Możesz sobie sam upołować żarcie. Możesz wziąć prysznic i ubrać się w ciągu kilku minut.

Nawet jeśli ktoś zapomni cię zaprosić na swoje imieniny, nadal pozostanie twoim przyjacielem.

Nie musisz się golić poniżej głowy. Nie musisz spać co noc obok owłosionego tyłka.

Niktgo nie interesuje, że w wieku lat xx jesteś sam.

Mozesz napisać swoje imię sikiając na śnieg. Wszystko na twojej twarzy zachowuje naturalny kolor.

Przez 90% czasu, którego nie przesybasz, myślisz o seksie.

Trzy paty butów to więcej niż dość: Możesz mówić, co chcesz, bo zawsze ci to, co inni o tobie myślą.

Nikt nie przewie swojego świętnego brzydkiego dowcipu, gdy wchodzisz do pokoju.

Mechanicy samochodowi mówią ci całą prawdę.

Kompletne cię nie obchodzi, czy ktoś zauważa twoją nową fryzurę.

Znasz przynajmniej 5 sposobów otwierania butelek piwa.

Mozesz siedzieć z rozłożonymi nogami niezależnie od tego, co na sobie masz. Taka sama praca - wyższe wynagrodzenie. Siwe włosy i zmarszczki sprawiają, że wyglądasz seksownej.

G... o cię obchodzi, czy ludzie rozmawiają o tobie za twoimi plecami.

Pilot od telewizora należy do ciebie... wyłącznie do ciebie.

Ludzie nigdy nie rzucają okiem na twoją klatkę piersiową, kiedy z nimi rozmawiasz.

Kiedy inne chłopaki na imprezie noszą takie same ciuchy, może być, że znajdziesz wśród nich kumpla na całe życie. To, że nie lubisz jakiejś dziewczyny, nie wyklucza uprawiania z nią wspaniałego seksu.

Co to, do diabła, jest cellulitis?

Jak czytać ogłoszenia o pracy?

Dołącz do naszej szybko rozwijającej się firmy - Na pewno nie będziemy mieli czasu Cię przeszkołić.

Luźna atmosfera w pracy - Z tej piosenki, którą dostaniesz, nie będzie Cię stać na garnitur. Poza tym paru gości u nas ma tatuaże na całym ciele i nosi kolczyki w nosie.

Wymagana terminowość i punktualność - W momencie gdy zaczniesz pracę, będziesz miał od razu 6 miesięcy zaledwie.

Elastyczny czas pracy - Musisz być elastyczny, żeby pracować po nocach.

Szeroki zakres odpowiedzialności - Każdy w biurze będzie mógł Ci rozkazywać.

Mile widziana umiejętności zwracania uwagi na szczegół - Zlikwidowaliśmy niedawno dział kontroli jakości.

Silna motywacja do pracy - Kandydatki nie mogą mieć dzieci (w planach też nie).

Prosimy stawić się osobicie - Jeśli jesteś stary, gruby lub brzydki, to Twoje stanowisko będzie już zajęte.

Prosimy nie dzwonić - W sumie stanowisko jest już dawno obsadzone, to ogłoszenie to tylko formalność.

Poszukujemy kandydatów z bogatym doświadczeniem - Będziesz musiał zastąpić trzech ludzi, którzy właśnie odeszli.

Ciągła chęć podnoszenia kwalifikacji - Będziesz się musiał znać wszystkiego sam nauczyć.

Niezbędna umiejętność rozwiązywania problemów - Właściwie to u nas panuje taki chaos, że i tak się w niczym nie połapiesz.

Stanowisko wymaga umiejętności menedżerskich - Będziesz miał zakres obowiązków kierownika, któremu na pewno nie będzie odpowadła pensja.

Dobre zdolności komunikacyjne - Kierownik mówi, Ty słuchasz, potem zgadujesz, co chciał powiedzieć, i robisz to.

Wszystkie twoje orgazmy są prawdziwe. Możesz sobie sam upołować żarcie. Możesz wziąć prysznic i ubrać się w ciągu kilku minut.

Wysłanie wolnej transmisji plików mpeg - video z serwera w dolnej Słobocie - 25 zł.

Zgłoszenie tego więcej niż raz - 50 zł.

Zgłoszenie tego więcej niż raz i impotowaniem braku reakcji, kompetencji, obsługi, wsparcia... - 200 zł.

Zgłoszenie do mnie więcej niż raz, by powiedzieć, że drukarka jest offline, a naprawa polega na naciśnięciu "Online" - 200 zł.

Dzwonienie do mnie, kiedy właśnie śpię (a czynie to często) - 50 zł/dzwonek.

Dzwonienie do mnie, kiedy właśnie zapomniałem, kto zgłosił ten problem, i zacząłem mieć nadzieję, że już więcej nie zadzwoni - 500 zł.

Spotkanie z użytkownikiem przekonanym o swojej większej wiedzy niż moja, a mimo to dzwoniąc każdego dnia o pomoc - 100 zł/h.

Spotkanie z komputerowym hobbystą - 125 zł/h.

Pytania o inne ceny z mego cennika - 50 zł.

To samo po wymianie dysku twardego - 250 zł.

Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki poprzez uświadomienie ci faktu podkładki pod mysz - 25 zł.

Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki optycznej poprzez obrócenie podkładki pod mysz o 90 stopni - 35 zł.

Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki poprzez wyczyściezenie rolek - 50 zł.

Naprawienie twojej "uszkodzonej" drukarki przez wymianę tonera/tuszu - 35 zł.

Naprawienie CZEŁGOKOLWIEK "USZKODZONEGO" poprzez naciśnięcie włącznika zasilania - 250 zł.

Naprawienie "zniszczonego" systemu poprzez włożenie oczwrotne jakiegokolwiek dysku zewnętrznego - 200 zł.

Naprawa "zawieszonego" systemu poprzez włożenie odwrotnie wtyczki do Ethernetu - 375 zł.

Odwidzenie twojego starego uniwersytetu, i naprawa uszkodzonego monitora poprzez włączenie go do komputera - 50 zł.

Wysłanie, że nie możesz się zalogować na jakiś serwer, bo nie masz tam konta - 10 zł.

Wysłanie, że nie masz konta na maszynie, ponieważ nie umiem zinterpretować tego nieumiejętnie sformułowanego problemu - 1000 zł + leczenie na własny koszt zadanych obrażeń.

Pytanie przez telefon bez uprzedniego skorzystania z helpla - 10 zł.

<p

Sobowtóry

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTA-
JĄCEGO konkursu na sobowtora!

* Liczba zdjęć nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tytułu nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie).

* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu 'miej. nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).

* Plebiscyt na sobowtora odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależać od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz rta jakis czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtora (Kwartału? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przypisać ten tytuł i nagrodę.

* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtora wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

REGULAMIN KONKURSU

Oto nowe propozycje:

- Madie Motte (15 lat) - [lara](#)
- Rafał "Super Star" (20 lat) - [Sam Farmer](#)
- Grzegorz Komnopiński (20 lat) - [Fallout 2](#)
- Eliza Gaca (11 lat) - [lara](#)
- Anna Rudzka (prawie 18 lat) - [lara](#)

I jeszcze jedna drobna **Uwaga**. Dość często przesyłacie nam zdjęcia w stylu "Sobowtora" postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszały na sobowtora KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. wieść w samochod i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtorem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtora konkretniej postaci. OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysyłcie się choć odmówicie w celu upodobnienia się do pierwotnego. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz częściej wybierają z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom.



Baw się razem z nami

"Złote Krople" to opowieść skierowana do młodego widza. Film pochwiany jest przemocą, nie występuje w nim agresja i sceny drastyczne, jedynym antagonistą jest upływający czas.

Złote Krople®

w rolach głównych:
Cezary Pazura, Andrzej Grabowski, Dariusz Gnatowski, Robert Gonera, Bartek Rutkowski, Małgorzata Zujewicz.

Ty też możesz wziąć udział w produkcji najnowszej animowanej bajki pt. "ZŁOTE KROPLE".
Producent filmu VIRTUAL MAGIC ogłasza konkurs na projekt plastyczny archaicznego czasomierza.

Konkurs! Narysuj Magiczny Cyklon

Nagrodą główną w konkursie jest
KOMPUTER MULTIMEDIALNY z DVD
ufundowany przez firmę:

POINT

Personal Computer Service
Wrocław ul. Karkonoska 10
tel.: 339 70 71, 339 72 73



...Srebrny cyklon. ...Zobacz! Zgasł następny diament

NAGRODY DODATKOWE ufundowali:

Multikino®

100 BILETÓW!
na seanse filmowe



CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

5 rocznych PRENUMERAT
czasopisma CD ACTION!

Dla dalszych informacji, na stronie internetowej: www.zlatekropki.pl.

Dawno, dawno temu, czas prawdziwej przygody odmierzał tajemniczy "CYKLON". Nie był duży, mieścił się w dłoni. W dzisiejszych czasach nikt nie wie jak wyglądał. Ty możesz odtworzyć go w swojej wyobraźni. Główni bohaterowie Adaś i Anetka mają "CYKLON" zawsze przy sobie. Przez cały film nasi bohaterowie będą posługiwać się przedmiotem, który Ty zaprojektujesz!

* Legendarny "Cyklon" posiadał 6 diamentów, które regularnie gasnąc odmierzały czas.
Zasady konkursu:

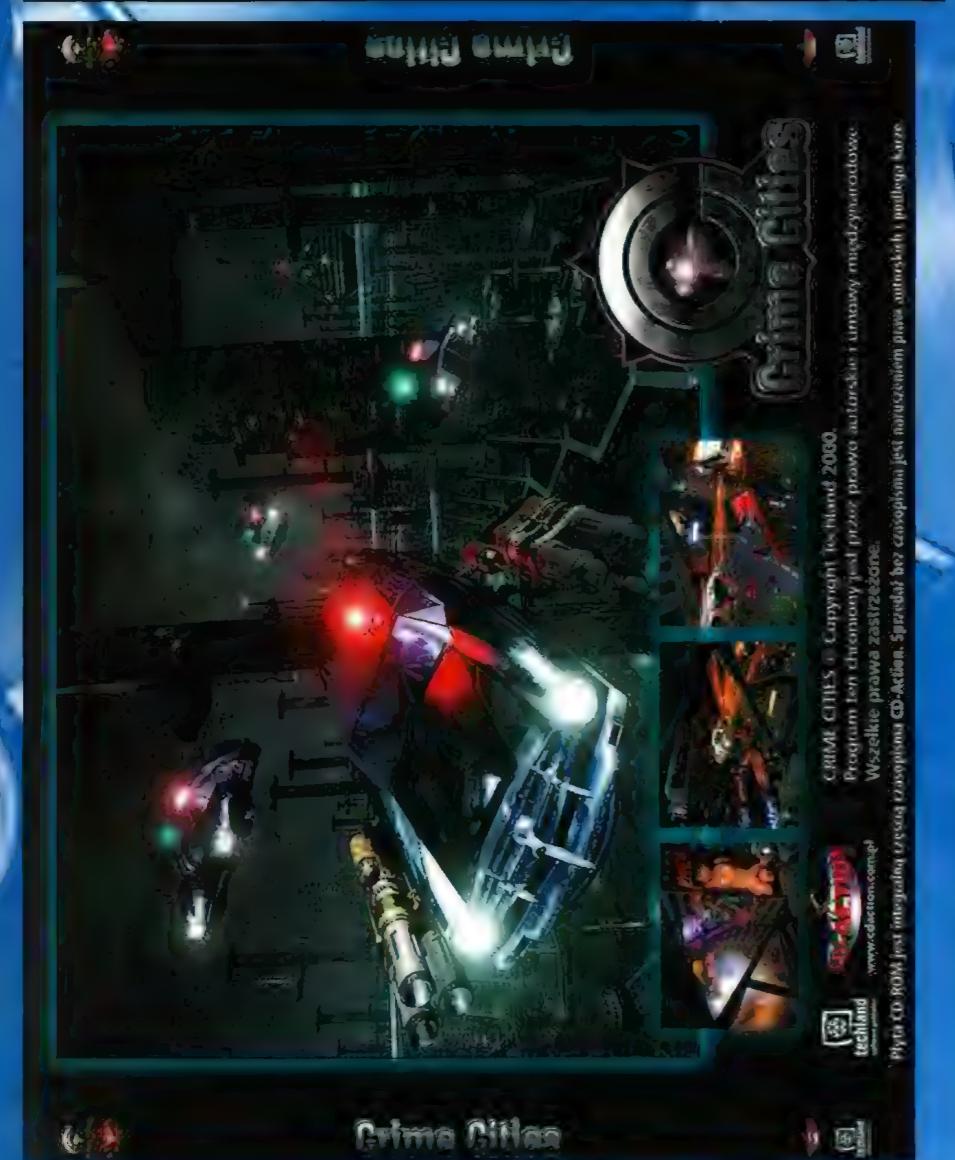
Technika prac jest dowolna, może to być szkic ołówkiem lub kredkami bądź praca 3D wykonana za pomocą komputera. Jeżeli masz fantazje to zaprojektuj "Cyklon" z plasteliny czy modeliną lub innego tworzywa. Jeżeli chcesz brać udział w losowaniu nagród dodatkowych prześlij swoją pracę wraz z kuponem konkursowym.

KUPON KONKURSOWY

- Imię i nazwisko
- adres zamieszkania
- telefon lub e-mail

Swoje prace przesyłaj poza na adres:
VIRTUAL MAGIC, skr. pocz. 57096 53-638 Wrocław 67
lub pocztą internetową na adres: konkurs@zlatekropki.pl
Szczegółowy regulamin konkursu dostępny jest w internecie: www.zlatekropki.pl
Konkurs trwa do 31.10.2001
(decyduje data dostępu pocztowego)
Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej:
www.zlatekropki.pl

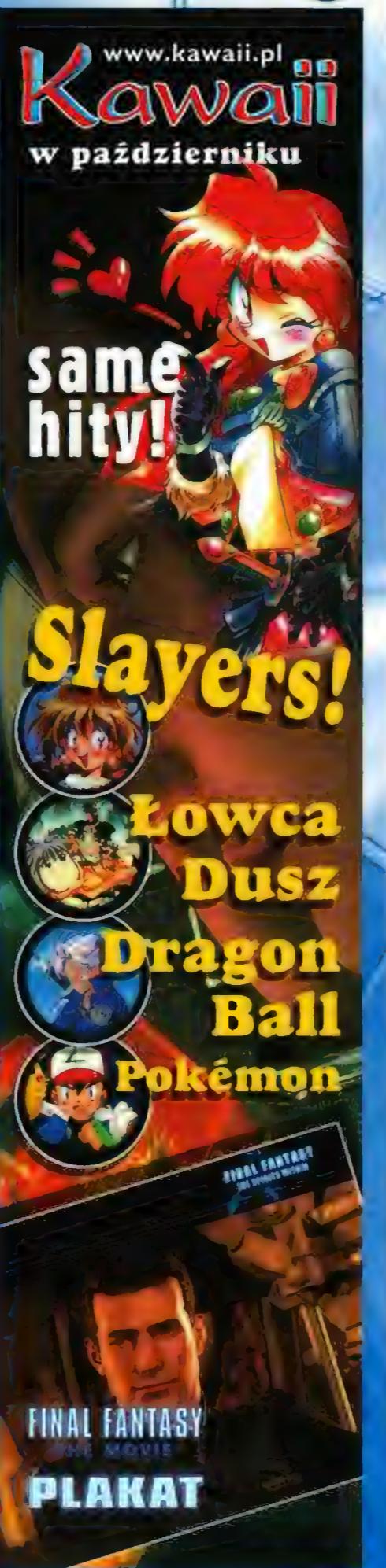
Wymagany jest załącznik do konkursu: Drukowany w formacie A4, kolorystyczny, zapisany na karcie z ochroną danych (karta zabezpieczona przed kopiowaniem) i skanowany w formacie A4, kolorystyczny, zapisany na karcie z ochroną danych (karta zabezpieczona przed kopiowaniem).



OKŁADKI NA CD



techland
Software solution



Ubranko na miarę

ORIENTUJ SIE!

12 : 03 : 05 : 21

Wejdź w najlepsze GRY KOMPUTEROWE, Zobacz, co się dzieje w INTERNECIE, Odkryj najnowszy SOFTWARE i HARDWARE, Poczuj pafę CYBERPRZESTRZENI.

nowy program
HYPER
codziennie
od 1 września
o godz. 20.00
na programie MINIMAX.
STARTUJ Z NAMI!

hyper@cpka.com.pl

PROGRAM HYPER
dostępny jest w dobrych sieciach kablowych
oraz na platformie **CYFRA+**
zadzwoń: (22) 54 53 999

20 30 40 50 60

CD ACTION

HYPER

Supernowa w cyberprzestrzeni. Bądź tam.

20 30 40 50 60

Mate dziecię w Internecie

Kazimierz Serwin

Są takie miejsca w Sieci, "gdzie cały czas nam słońce świeci. Są tajemnicze opowieści ze wszystkich czterech świata stron. Na wyspie tej się wszystko zmieści: zwierzęta, ogród, wielki dom. Będą przygody i wyprawy, będą konkursy i zabawy!", zachęca dzieci portal Interia. I nie jest w tym odosobniony. W Internecie jest dużo stron dla najmłodszych, dlatego przyda im się umiejętność korzystania z zasobów sieciowych. Ułatwia to małe multimedialny program "Male dziecię w Internecie", przeznaczony dla dzieci od 7 do 12 lat.

Male dziecię w Internecie ma nauczyć dzieci podstawowej wiedzy na temat Internetu. Dzięki połączeniu zdobywania wiedzy z przygodami program pozwala zdobyć informacje w przejrzysty i przynoszący zadowolenie sposób. Fabuła jest prosta, ale za to skuteczna w nauce.

W czasie zabawy Ślimaczek Wolniaczek nie słuchał mamy i niechętnie uruchomił samolot swojego taty. Samolot zabrął Wolniaczka do królestwa Internetu. Niestety w samolocie zabrakło mapy z drogą powrotną i Wolniaczek zgubił się w Sieci. Jednak dzięki pomocy duszka z królestwa Wolniaczek może nauczyć się wszystkiego, co jest mu potrzebne do znalezienia w Internecie okrążających kawałków mapy nawigacyjnej, dzięki której uda mu się wrócić do domu.



Serwisy dla dzieci

<http://www.dolinka.szkola.net> - serwis internetowy dla dzieci przygotowany przez Langsoft Multimedia Sp. z o.o., mogący wybać niejednego rodzica o opresji, gdy brakuje mu odpowiedzi na pytanie. W przystępny sposób podaje informacje dotyczące szkoły, filmu, literatury, muzyki, teatru, przyrody, zdrowia, podróży i techniki. Przybliża ważne pojęcia i znanych ludzi.

<http://www.gumis.pl> - zawiera kilka gier, porady ortograficzne, tabliczki mnożenia, plan lekcji oraz melodie ze znanych bajek.

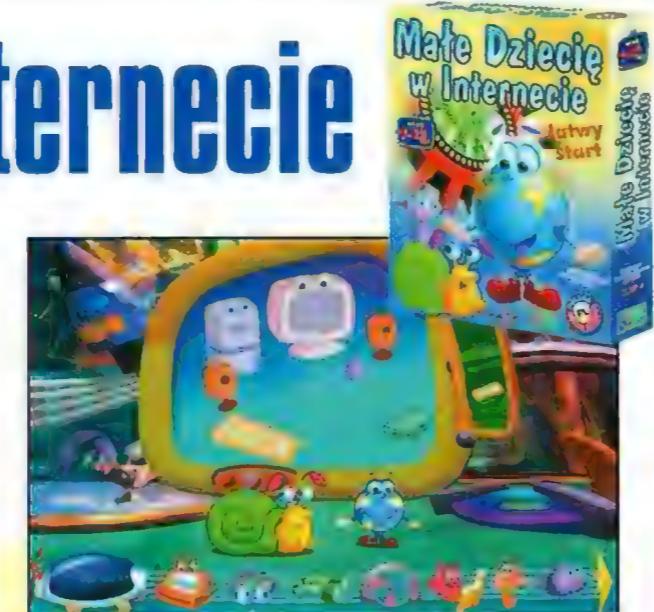
<http://dzieci.wp.pl> - stałe pozytycje to m.in. komiksy, opowiadania, wiersze, gry i zabawy, puzzle kolorowanki, obrazki, a także odnośniki nauki literek i cyfr. Na specjalne życzenie gości przygotowano lajków, nowe hasła w puzzliopadzie i nowe zabawy - trójwymiarowe kolorowanki.

<http://www.cnl.tonet.pl/kids.htm> - zawiera informacje dydaktyczne dla dzieci - poszgregowane w działy, a także zbiór linków do witryn dziecięcych.

<http://www.urwisy.hg.pl> - miniportal dla dzieci. Wiedomości aktualizowane w każdej sobotę. Strona, redagowana w duchu chrześcijańskim, proponuje dzieciom nie tylko wiedomości o charakterze religijnym, ale i wiele innych ciekawostek. Zawiera kilka galerii tworzonych przez dzieci, linki i książkę kontaktową. Prezentuje życie dzieci w innych krajach, kategorie dotyczące wiary oraz wirtualną wersję książki "Halo, urwisy! Tu mówi Piepie".

<http://wyspa.interia.pl> - serwis dla dzieci - Interia.pl.

<http://atena.cs.net.pl/bajcznik> - strona dla dzieci. Zawiera zbiór bajek, kołysanek, piosenek i wierszyków.



ka, wejdź do pokoju czatu. Tam z jego pomocą będziesz mógł porozmawiać z innymi.



Zanim jednak przekroczymy próg Internetu, czeka na nas Brama do królestwa, która ma za zadanie poinformować o niezbytym sprzęcie, a także podpowiedzieć, w jaki sposób zrealizować połączenie z Siecią. Dzięki pomocy duszka providera dowieś się, jak założyć konto internetowe. Po zdobyciu całej tej wiecy dostaniesz w nagrodę sieciowy modemolot, który zabezpieczy cię do królestwa.

Sala spotkań ma pomóc w zrozumieniu, co to jest konferencja sieciowa i nauczyć dzieci, jak ją przeprowadzić.

Aby pogłębić wiedzę młodych internautów, autorzy programu przygotowali również internetową grę w pobranie, która ma uświadomić dzieciom, co można pobierać z Sieci, a czego nie. Internetowa gra w strzelanie przypomina o konieczności zabezpieczenia się przed wirusami.

Interakcyjne multimedia, interesujące animacje i zabawne gry sprawią, że dzieci stają się bardziej twórcze i ciekawsze świata oraz rozwijają ich wyobraźnię. Z pewnością metoda nauczania przez zabawę rozbuździ zainteresowanie oraz rozwinięcie Internetu w przypadku dzieci.

Program do testów udostępnili wrocławski EMPIK MEGASTORE.

INFO

Producent: EK.SOFT Multimedia ■ Distrbutor: MarkSoft ■ Wymagania: 8 MB RAM, CD-ROMx4, DirectX 6.0, Windows 95/98/Me/NT/2000 ■ Cena: brak danych

Internet: <http://www.marksoft.com.pl>

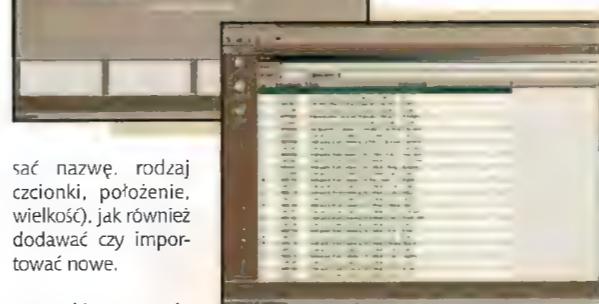
Power DressManager2001

Anna Wojewódzka

Jak wygląda pulpit zapracowanego managera XXI wieku? To setki otwartych okien, zapelniony po brzegi pasek zadań: program do obsługi poczty, książka adresowa, terminarz, kalendarz, a na dokładkę program graficzny, w którym akurat nasz bohater poprawia zdjęcie potrzebne mu do najnowszej prezentacji. W całym tym bałaganie nie ma już z pewnością miejsca na rzecz niezbędnej: zgrabne i łatwe stworzenie, zagospodarowanie i utrzymanie jakiejkolwiek bazy danych. Z pomocą zapracowanym ludziom przyszedł jednak G Data Software.



Produkt, który trafił w moje ręce, jest kombajnem do wykonywania wszystkich tych zadań, za pomocą zaledwie jednego programu. Pozwala na prowadzenie bazy danych, które tworzyć można samemu lub korzystając z gotowych już schematów. Znajdziemy tu wzorce baz adresów firm, urzędów skarbowych, bazy internetowej czy nawet przykład bazy danych przepisów na koktajle.



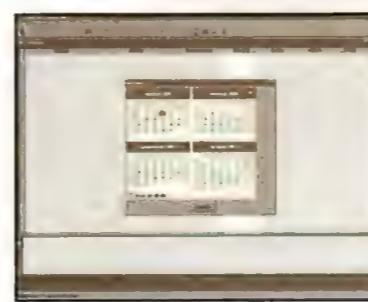
Po przystąpieniu do pracy z dokumentem okazuje się, że wszystkie pola baz można modyfikować (każdemu elementowi można dowolnie przypisać nazwę, rodzaj czcionki, położenie, wielkość), jak również dodawać czy importować nowe.

Wszystkie te opcje sprawiają, że bazę można dostosować do indywidualnych potrzeb użytkownika. Do aktualnie tworzonej bazy można za pomocą Power AddressManagera 2001 dodać grafikę stałą lub pola graficzne. Zanim jednak ów obraz zostanie dołączony do bazy, można go modyfikować za pomocą modułu graficznego.

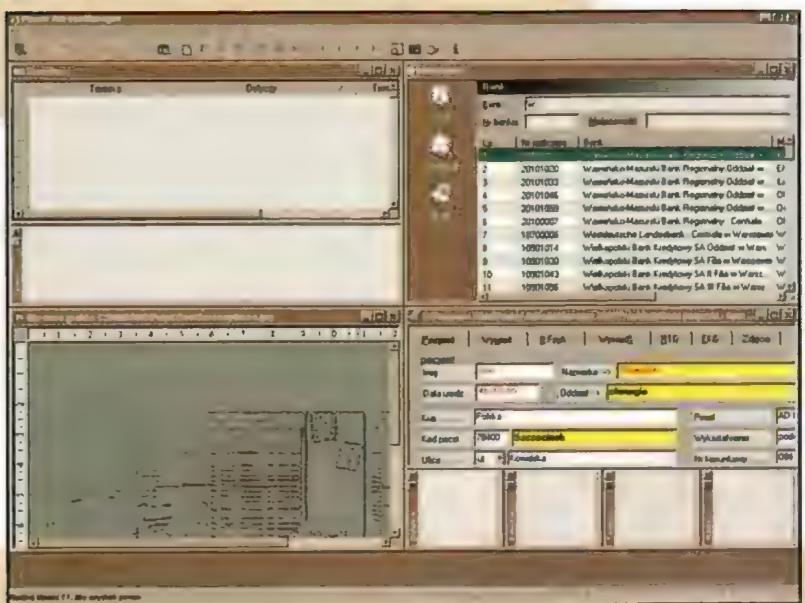
Tworzenie baz to główna, ale nie jedyna funkcja Managera. Za jego pomocą użytkownik może wysyłać seryjne e-maile, co jest szczególnie przydatne wtedy, gdy trzeba wysłać np. setki zaproszeń. Program pozwala również na prowadzenie seryjnej korespondencji, na przykład na wysyłanie seryjnych ofert za pomocą faksu.

Większość ludzi biznesu jest niezwykle zabiegana, a rozliczne obowiązki sprawiają, iż muszą być oni dobrze zorganizowani. O tym producenci pomyśleli również, tworząc terminarz wraz z kalendarzem. Terminarz może przypominać za pomocą dźwięku o ważnym terminie bądź spotkaniu. Z pewnością nie trzeba się również martwić, że zaimplementowany kalendarz straci ważność (jak to się dzieje zazwyczaj po roku w przypadku kalendarzy papierowych). Uparcie chciałam dotrzeć do końca jego możliwości, ale cierpliwości stały się mi tylko do roku 2102.

Ciekawą rzeczą i zarazem bardzo przydatnym uproszczeniem pracy jest tzw. informacja. Jest ona również bazą, lecz jej użytkowanie różni się tym, że zaimplementowano w niej już gotowe dane. Obejmują one miasta i ich kody pocztowe, banki i ich numery rozliczeniowe, a także adresy instytucji. Przykładowo, wystarczy wpisać nazwę miasta, którego kod aktualnie jest potrzebny, aby mieć go w ciągu chwili. Podobnie, jeżeli znany jest kod, również łatwo można uzyskać informacje na temat posiadającego go miasta. Plusem jest również istnienie obok polskiej także niemieckiej informacji na te same tematy.



Wiadomo, że nie wszyscy korzystają z produktów G Data, istnieją liczne alternatywne programy tego rodzaju. W związku z tym PAM daje możliwość importu dokumentów stworzonych w innych programach, na wypadek gdyby ktoś przesiadł się na ten i nie chciał stracić starych plików. Obsługiwane formaty to: tekstowy (txt), Word (doc), Excel (xls), Access (mdb), dBase (dbf), Lotus 1-2-3, Clipper, Paradox, bazy ODBC oraz



książka adresowa Windows. Oczywiście, jak na profesjonalną bazę danych przystało, wszystkie dokumenty (a nawet pojedyncze pola) mogą być zabezpieczone hasłem.

Następna ułatwiająca pracę funkcja jest funkcja telefonu znajdująca się w menu komunikacji. Jest ona szczególnie przydatna użytkownikom modemu (lub tym, którzy modem wykorzystują jako dodatkowy sposób komunikacji), pozwala na bezpośrednią wykonywanie połączeń za pomocą komputera.

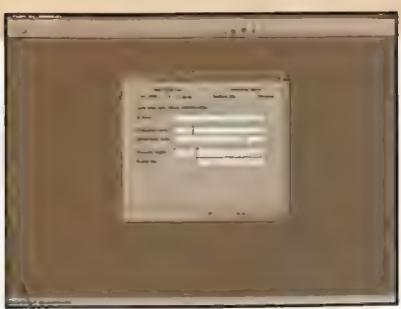
Power AddressManager 2001 przeznaczony jest dla bardziej szerokiej grupy ludzi. Jak zapewnia sam producent, program przyda się działom sprawdzającym do zarządzania danymi dotyczącymi klientów, ustalania terminów, a także tworzenia bazy produktów. Przyda się on również działom operacyjnym (zarządzanie danymi dostawców, abonentów i klientów, terminy dostaw towarów), zrzeszeniom i stowarzyszeniom (zarządzanie danymi członków organizacji) oraz sekretariatom. Z pewnością ułatwi pracę lekarzom prowadzącym prywatną praktykę, nauczycielom...

Power AddressManager 2001 jest programem dla wszystkich, którzy potrzebują w swojej pracy stałego dostępu do danych, a także wymagają systematyki i uporządkowania.

INFO

Producent: G Data Software ■ Distrbutor: G Data Software ■ Wymagania: 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows ■ Cena: brak danych

Internet: <http://www.gdata.com.pl>



Leksykonia

Słowniki angielsko-polskie i polsko-angielskie Słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki

■ Kazimierz Serwin

Czy zamiast całej półki słowników wystarczy jedna płyta CD-ROM?
Okazuje się, że tak. Za słownikami multimedialnymi przemawia również łatwość i szybkość wyszukiwania haseł. Nie sposób się bez nich obejść, także w czasie pracy przy komputerze z tekstem w obcych językach.

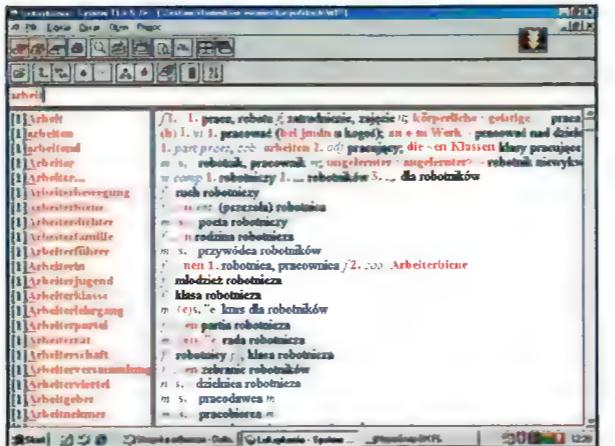
Słownik Leksykonia jest narzędziem przydatnym w pracy tłumacza, dziennikarza lub osoby mającej do czynienia z tekstem anglojęzycznym. Współpraca z edytorami Windows, a także innymi aplikacjami z zastosowaniem mechanizmów Windows (drag&drop, OLE, hotkey) sprawia, że praca z programem jest kilkakrotnie wydajniejsza niż ze słownikiem w postaci książki.

Leksykonia to nowoczesny polski system informacji naukowej, przeznaczony dla szerokiego grona użytkowników komputerów IBM-PC. Pozwala nie tylko na wykorzystanie wieloletniej pracy znanych polskich wydawnictw, a i na tworzenie własnych multimedialnych słowników i leksykonów.

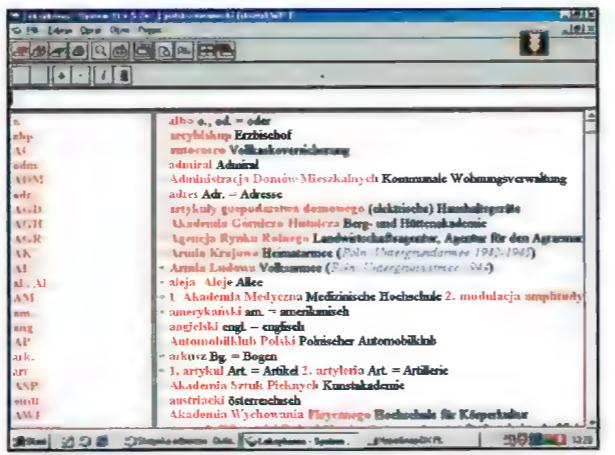
Do plusów tej aplikacji trzeba zaliczyć: swobodę tłumaczenia, zaawansowane techniki wyszukiwania oraz wygodę współpracy z innymi aplikacjami.

Program narzędziowy System TL+ ma szybko i w prosty sposób podawać użytkownikowi znaczenie wyrazów, niektórych ich połączeń, a nawet zdań wyszukanych w jednym lub w kilku słownikach.

W każdym słowniku potrzebne jest zestawienie czasowników nieregularnych.



System wynajduje tłumaczenie słowa oraz wyrazy pokrewne.



Aplikacja pomaga rozszyfrować obcojęzyczne skróty.

Znajdujące się na płycie słowniki (ich zestawienie jest w ramce) zawierają 361 000 haseł i ponad 492 000 znaczeń. Ponieważ jednak każdy stanowi integralną całość, niewielka część haseł powtarza się. Łącznie słowniki zawierają 329 000 różnych haseł w tym:

- terminy techniczne i naukowe z różnych dziedzin nauki oraz techniki.
- słownictwo informatyczne.
- terminy z języka biznesu i korespondencji handlowej.
- unikalne terminy dotyczące nagrań dźwiękowych.
- kilka tysięcy angielskich skrótów ogólnych i technicznych.
- współczesne słownictwo ogólnie.
- wyrażenia i zwroty potocze.
- liczne przykłady użycia wyrazów w zdaniach.

Istotną zaletą opisywanego programu jest analiza morfologiczna słów. Dzięki funkcjom "Zawsze na wierzchu" oraz "Przeciągnij i upuść" można przenieść wyraz ze słownika do swoich dokumentów.

Zawartość aplikacji

Słownik naukowo-techniczny angielsko-polski, 135 000 haseł, WNT
Słownik naukowo-techniczny polsko-angielski, 100 000 haseł, WNT
Podręczny słownik informatyczny angielsko-polski, 6000 haseł, WNT
Słownik chemiczny angielsko-polski, 40 000 haseł, WNT
Słownik pro-audio angielsko-polski, 4500 haseł, K. Szifirski, WNT
Słownik biznesmena angielsko-polski, 12 000 haseł, Poltext
Słownik biznesmena polsko-angielski, 12 000 haseł, Poltext
Słownik angielsko-polski, WNT, 27 000 haseł, T. Jaworska
Słownik polsko-angielski, WNT, 23 000 haseł, T. Jaworska
Słowniki stosowane skróty angielskie, 1100 haseł, T. Jaworska
Program zarządzający System TL+, wersja 5.7

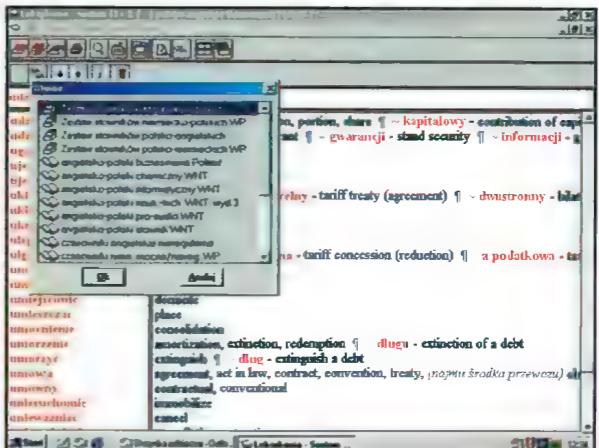


Kolejny tytuł z serii Leksykonii jest chyba największym z dostępnych na naszym rynku dwujęzycznym słownikiem elektronicznym.

Podobnie jak wcześniej opisywana, również ta aplikacja opiera się na wielokrotnym wyróżnianym i nagradzanym pro-

Na CD-ROM-ie znajdują się:

Słownik niemiecko-polski (80 000 haseł)
Słownik polsko-niemiecki (75 000 haseł)
Słowniki niemieckie
Słowniki polskie
Tabela czasowników nieregularnych i mocnych
Ważniejsze informacje z gramatyki niemieckiej
Ważniejsze informacje z gramatyki polskiej
Program zarządzający - System TL+



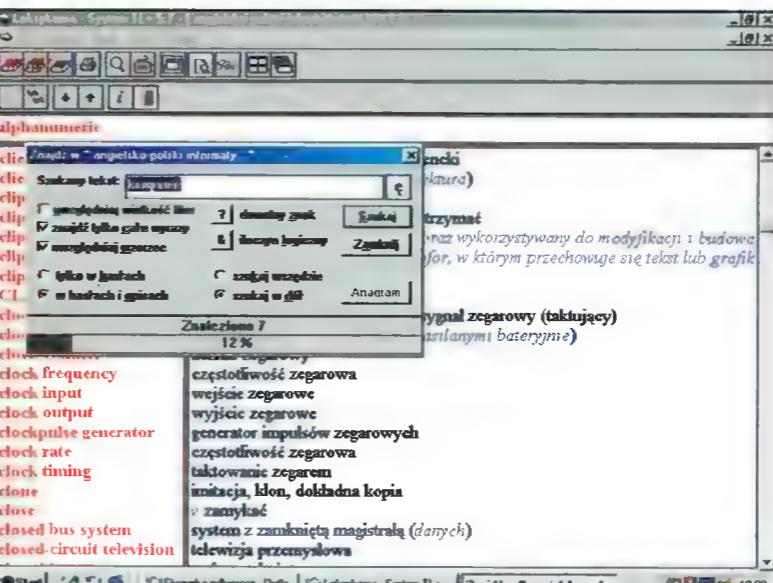
Tyle słowników na jednej płycie? W tym programie jest to możliwe.

Program zawiera 155 000 haseł - słownictwo ogólne, terminy z wielu dziedzin nauki i techniki, 420 000 znaczeń, 200 000 przykładów użycia, wyrażeń, zwrotów i przystów, skróty niemieckie i polskie, tabelę czasowników mocnych i nieregularnych, informacje gramatyczne, terminologiczne i stylistyczne.

Program wyposażony jest w zaawansowane mechanizmy wyszukiwania, które zapewniają użytkownikowi między innymi:

- * przeglądanie całej zawartości słownika,
- * szukanie wielu słów lub wyrażeń jednocześnie, w jednym lub w kilku słownikach.
- * wprowadzenie słów w dowolnej formie gramatycznej.

Podstawa materiału językowego to słowniki wybitnych germanistów polskich z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza:
Jan Chodera, Stefan Kubica "Podręczny słownik niemiecko-polski", (wydanie poszerzone i aktualizowane w latach 1999-2000 - Andrzej Bzdęga)
Andrzej Bzdęga, Jan Chodera, Stefan Kubica "Podręczny słownik polsko-niemiecki".



W znalezieniu odpowiedniego słowa pomaga dokładna wyszukiwarka.

- * poszukiwanie haseł w postaci ciągu wyrazów,
- * korektę błędów ortograficznych i drobnych literówek.

Program wspomaga również tłumaczenie tekstu. Dane wczytane z pliku tekstuowego najpierw dzielone są na zdania. Następnie użytkownik wybiera zdanie, a program wyświetla listę słów wraz z opisami. Możliwe jest także przekazywanie słów ze słownika do swojego dokumentu. Korzystając z zewnętrznego edytora, można zapisać treść przetłumaczonego dokumentu.

INFO Słowniki angielsko-polskie i polsko-angielskie

Producent: Lexland, WNT ■ Dystrybutor: Lexland ■ Wymagania: komputer IBM-PC, Windows 3.1, Win 9.x, ME, NT 4.0 lub Windows 2000, karta wideo typu VGA lub o wyższej rozdzielcości, zalecane 20 MB wolnego miejsca na dysku twardym, 32 MB pamięci RAM ■ Cena: 149 zł

Internet: <http://www.lexland.com.pl> <http://www.wnt.com.pl>

INFO Słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki

Producent: Lexland, WNT ■ Dystrybutor: Lexland ■ Wymagania: komputer klasy IBM-PC, procesor 486 DX lub nowszy, Windows 95, 98 lub Windows 3.1 PL, karta wideo typu VGA lub o wyższej rozdzielcości, zalecane 20 MB wolnego miejsca na dysku twardym, 16 MB pamięci RAM ■ Cena: 195 zł

Internet: <http://www.lexland.com.pl> <http://www.wnt.com.pl>

**matura
egzamin
jak dobrze zdać?**

licealista

**by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!**



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, syllabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązańami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiste znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista

**10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)**

**cena od
49 zł**

**Gdzie kupić?
-dobre sklepy z oprogramowaniem
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl**

Zobacz też: www.jezykobce.pl

www.licealista.pl

www.licealista.pl

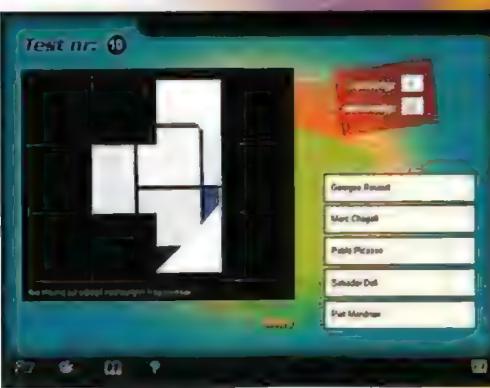
HISTORIA przed maturą

Maciej Kuc

Wrocławska firma Exe już od dawna zalewa rynek swoimi mniej lub bardziej udanymi programami skierowanymi dla gimnazjalistów i/bądź maturzystów. Prezentowany teraz program należy do drugiej kategorii i - niestety - nie podobał wymaganiom stawianym mu przez mnie i Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Historczni maturzyści, do których ja również niestety należę, jeszcze nie wiedzą, czego się mogą spodziewać po nadchodzących roku szkolnym. Teoretycznie nie ma szans na przywrócenie starej matury (tak przynajmniej twierdzą ludzie z MEN-u, a oni chyba wiedzą to najlepiej), ale znając naszych polityków (i odgrążając się opozycji) wszystko się może zdarzyć - nawet odwołanie nowej matury o rok. Jeśli by ktoś mnie pytał, co o tym sądzę, to czterema kończynami podpisuję się pod przełożeniem.

W takim przypadku, jeśli maturzyści nie zdawali matury, ale Egzamin Dojrzałości (tak jest w pewnej broszurze wydanej przez MEN, to co ludzie przez tyle lat zdawali, tylko potocznie nazywają się "maturą" - w papierach figurowała jako ED), to program stworzony przez wrocławian może się komuś nawet przydać. Jest to bowiem tylko i wyłącznie uboga aplikacja testująca wiedzę.



Testów jest w sumie 140 - po- dzielonych na trzy kategorie + jedna gratis.

Pierwsza to testy k asyczne, czyli wybór jednej odpowiedzi z czterech. Tu niestety pojawia się podstawowy błąd twórców - i spore niedopracowanie programu. Pytania w testach to istny miszmar: pierwsze może być z antyku, drugie z którejś z wojen światowych, co dyskwalifikuje program. Jeśli ktoś nie wie, to informuję: w nowej maturze każdy uczeń ma prawo wybrać sobie jedno zadanie (o dwojnie, niezbyt szerokie) i z niego pisać. Więc jeśli czytasz pasję jest tylko i wyłącznie antyku, program sprawdzi jego wiedzę w naprawdę minimalnym stopniu - gdyż użytkownik nie widzi po zakończeniu testu, które z odpowiedzi były poprawne, ale tylko zna statystyki liczbowe - czas, liczba poprawnych odpowiedzi, całkowita liczba punktów i optymalny czas dla danego testu. Co prawda istnieje opcja "podpowiadania", ale jest zrobiona najglupiej, jak tylko się da, gdyż program nie podpowiada, ale po prostu MÓWI, która z odpowiedzi jest prawidłowa. Jak na program testujący - bezsens. Jak na podręcznik - trywialność. Czyby to było zrobione nieco inaczej, np. gdyby program po poproszeniu go o podpowiedź dał jakąś analogiczną datę czy komentarz, opcja byłaby świetna i niezwykle rozwijająca, ale w takim przypadku sama w sobie jest minusem.

INFO

Producent: Exe
Dystrybutor: Exe
Wymagania:
Pentium, DirectX,
CD-ROM x16,
16 MB RAM
Cena: 55 zł
Internet:
www.exe.com.pl

Kolejnymi rodzajami testów są takie, w których należy połączyć jakieś fakty historyczne - ale i tutaj niektóre nie spodziewa się żadnej rewelacji wymagającej inteligenji. Rozwiązywanie tych testów polega na tym, że należy połączyć np. datę "1410" z "Bitwą pod Grunwaldem". Tych testów jest najwięcej w całym programie, bo aż 92. Tylko co z tego, skoro jeden test ogranicza się do połączenia czterech faktów z czterema nazwiskami?! Wielka mi rzecz - słuchając tylko do tego, aby podbić statystyki i móc napisać na pudełku, że program może nauczyć "kolęgacji rodzinnych".



Zdanie to należy brać dosłownie - niech nikt nie myśla, że chodzi tutaj o jakieś subtelności etc. w życiu. Takie koligacje rodzinne ograniczają się do tego, że Otto III był wnukiem Ottona I.



Trzecią możliwością sprawdzenia swojej wiedzy jest - dumnie zapowiadana opcja - Sztuka. I owszem, na te pozostałe prezentuje się o wiele lepiej, co wcale nie oznacza "dobrze". Testów dotyczących sztuki jest dziesięć, a polegają one na odgadnięciu, czyj obraz kryje się na ekranie. Oczywiście, żeby nie było zbyt prosto, użytkownik nie widzi całego obrazu, ale tylko odslonięte fragmenty. Uważam, że to bez sensu - większość tych obrazów i po całkowitym odslonięciu nic nie powie przeciętnemu licencjonariuszowi. Co ciekawe i - dla programu - tragiczne zarazem, tych obrazów w programie nie można obejrzeć w całości - tylko odslonięte fragmenty!

Ostatnim, czwartym trybem jest sprawdzanie wiedzy dotyczącej dat. To znaczy program wypisuje np. "Władysław Sikorski zginął w roku:", a użytkownik będzie tyle razy wklejał datę, aż trafi. Jeśli mu się nie uda - trudno, test zakończy się po określonym wcześniej czasie... Aha, warto zaznaczyć, że gra ma opcję przeznaczoną dla nauczycieli, a polegającą na tym, że funkcję "podpowiedź" można zabezpieczyć hasłem. Ale trzeba by być chyba prawdziwym nauczycielem sadystą, żeby tym programem męczyć niewinnych uczniów.

Co do poruszania się po programie - jest ono, i owszem, nietrudne, ale raz, że program działa niezwykle wolno, dwa, że mało stabilnie, a trzy, że aby go wyłączyć, wystarczy naciągnąć Escape! No, przepraszam bardzo, ale już szanujące się wygaszacz ekranu nie pozwalały sobie na coś takiego.

Na koniec jeszcze chciałbym zniechęcić do programu Exe ludzi lubiących wszelkiego rodzaju multimedia - filmy, dźwięki etc. Wrzucając płytę z "Historią przed maturą" można o nich zapomnieć - cała płyta ma pojemność, uwaga! 100 megabitów, a do tego uruchamia się bezpośrednio z CD (można ją również zainstalować na dysku, wtedy działa szybciej).

Jeśli ktoś już dotarł do tego momentu w tekście, to pochecksuma czytać nie musi - gdyż ono narzuca się samo. Programu Exe "Historia przed maturą" nie polecam. Aha, byłbym zapomniał - autorzy zapowiedzieli aktualizację przez Internet. Gdy próbowałem to zrobić, program po prostu wyrzucił mnie na stronę swojego wirtualnego sklepu... Trochę szacunku dla naszych pieniędzy, panowie programiści!



Jarek "Metzger" Ostrowski
e-mail darkwater@interia.pl

Witacie, dzisiaj nie będzie czystego HTML-a, a raczej troszeczkę teorii. Podam wam trochę przydatnych wskazówek związanych z całym procesem tworzenia stron WWW. Czyli np. skąd wziąć fajne gify. No to tyle wstępku :).

Niestety na początek mam złą wiadomość, kurs, który czytacie, jest ostatnim :(. Związanego jest to z tym, że po prostu przekazałem Wam już większość wiedzy, jaką posiadam. I teraz zadacie pytanie: W jaki sposób poszerzyć swoją wiedzę? Odpowiem poniżej:

Pierwszym źródłem wiedzy jest Internet. Znajdziemy w nim naprawdę dużo stron poświęconych tej wspaniałej czynności, jaką jest tworzenie własnych stron. Najprostszym sposobem jest po prostu wejście na jakąś porządną wyszukiwarkę (powiedzmy www.poland.com lub www.onet.pl) i wpisanie w niej "HTML" lub edytowanie stron sciągniętych na dysk z Sieci.

Jednak najstarszym źródłem wiedzy jest książka. Pytacie mnie w listach często, jaką wybrać. Otóż książek na temat HTML-a powstało multum. I jak się w tym wszystkim połapać? Na lepiej pójść do jakiejś naprawdę dużej księgarni, w której jest możliwość przeglądania książek. Przy wyborze kierujecie się następującymi kryteriami: a) szukamy książek w mierze najnowszych; b) dobrze by było, gdyby do książki dołączona była dyskietka z przykładami (spotkałem kiedyś książkę wraz z płytą CD, na której znajdowały się darmowe programy do tworzenia stron WWW!); c) najlepsza książka to książka napisana językiem, który rozumiem.

Jak kiedyś obiecałem powiem troszkę o dostosowaniu stron do różnych przeglądarek internetowych. A więc, większość z was na pewno surfuje po Internecie za pomocą Microsoft Internet Explorera. Jest to właściwie monopolista wśród przeglądarek. Jedyną jego znaczącą konkurencją jest Netscape Navigator. Według statystyk mojej strony, która od lutego odwiedziło około 20 000 osób, tylko około 500 używało Netszkapy. Zatem, jak widzicie, sytuacja dosłownie sprzed roku, kiedy to Netscape rządziło na około 10% maszyn, uległa znaczącej zmianie. Myślę, że niestety nie ma co dostosować się do tych nielicznych internautów :((. Zresztą niedawno (dla was będzie to już grubo ponad pół roku :)) wyszła najnowsza wersja Netscape'a, a mianowicie 6.0, która interpretację kodu ma prawie taką samą jak IE. Jeżeli jednak ktoś chce usiąść walczyć o to, aby Navigator nie umarł, to powiem tyle, że problemy z wyświetlaniem stron będą miały najczęstsze położenie w stylach i Javascript.

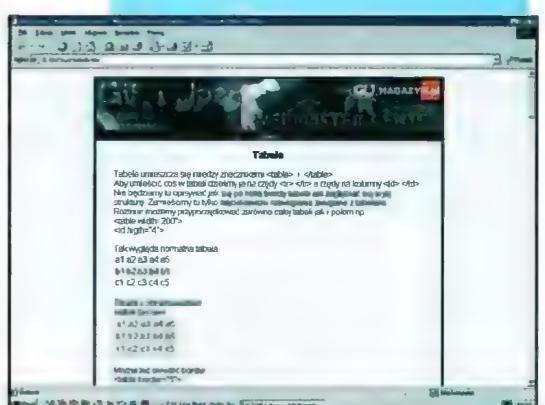
Podejrzewam, że większość z was do tej pory używała głównie jednego z trzech programów. Pierwszy z nich to oczywiście notatnik. Muszę się was pochwalić, że sam teraz robię stronkę w notatniku i bardzo m z tym dobrze :). Niektórzy poszli na łatwinę i wybrały zapewne programik o

nazwie Front Page. No cóż, jest to akurat program, do którego czuję antypatię z niewiadomego powodu. Inni używają polskiej produkcji Pajęczka. Hm, nie ma co ukrywać, Pajęczka szanuję i chwale, ale wolę swój notatnik. Oprócz tych programów chciałbym przedstawić wam kilka darmowych małych produktów. Pierwszy z nich to Arachnophilia. Jest to mały sharewareowy program dla ludzi, którym nie chce się wpisywać tagów HTML. Programik waży bardzo mało, więc jeśli ktoś ma modem, to radzę go poszukać. Kiedyś na jednej z płytka Neta spotkałem się z programkiem o nazwie Ez HTML (Edytor znaczników HTML). Program ten naprawdę polecam. Jest to polska darmowa konkurencja Pajęczka, miejscami przewyższająca oryginał. Godnym polecenia kombajnem jest edytor Dreamweaver, który wraz z Fireworksem tworzy narzędzie dla prawdziwego męża... tft :). webmastera.

Jeżeli chodzi o programy graficzne, to w sytuacji gdy Irail w Paint Shop Pro ci się już skończył :), jedynym rozsądnym wyjściem jest poszukanie w sieci programku o nazwie Snagit (najlepiej wersji 5.0, ponieważ to ją tu opisuję). Program ten stworzony jest głównie do ściągania ekranu, jednak znam też inne ciekawe jego zastosowanie :). Otóż jest on znakomitym kompresorem plików graficznych. Che, che, który z nas nie ma w sobie trochę lenia :). Jeżeli należysz do tej grupy ludzi, jedno z rozwiązań możesz przyjąć skorzystanie z darmowych obrazków. W Internecie jest tego na prawdę pełno. Moim u ubionym zdaniem jest Cif & Jpeg Webmaster Center. Znajdzicie go pod adresem <http://gij.magazyn.pl>. Oprócz setek clip-artów na stronie można znaleźć

o ich przeglądarkę, no i w końcu o systemie operacyjnym, jaki mają na dyskach.

Na koniec zostaje pytanie, o czym strona ma być. Otóż jeśli jesteśmy kompletnymi maniąkami czegoś (Dragon Ball, Pokemon, Star Wars), to zróbcmy stronę o tym. Jednak nie ma co liczyć, żeby takie coś odwiedziło więcej jak 100 osób w ciągu roku. Powód jest bardzo prosty. Kiedy ktoś szuka czegoś w Internecie, na ogół wchodzi na stronę z wyszukiwarką. Wpisuje tam, powiedzmy, Dragon Ball. I co



się dzieje? Wyświetla się około 12 tyś stron. A gdzie jest nasza? W najlepszym wypadku będzie w pierwszym tysiącu. A teraz zróbcie taki numer. Zróbcie pustą stronę, w deskrypcji, title oraz keywords wpiszcie - strona o francuskich mandałach XIX wieku". Zarejestruje ją na jakiejś wyszukiwarkę (najłatwiej na www.poland.com). Teraz odczekajcie 10 min. Od tej pory, kiedy ktoś wpisze "francuskie mandale w XIX wieku", wasza strona będzie wyświetlana jako jedna z pierwszych.

Aha. Aby pomóc młodym webmasterom w promocji strony, otworzyliśmy Dark Portal. Jest to inicjatywa polegająca na połączeniu kilku stron o różnej tematyce w jedną całość. Jedyne, co się traci, to ok. 30 pikseli na jedną ramkę naszego serwisu. W niej znajdują się linki do innych stron. Ramka ta jest dostosowana do rozdzielczości 800 x 600 i wyższej.

No więc żegnam się z wami. Mam nadzieję, że kurs was się na coś przydał lub przyda. Bye, bye :).

PS Muszę przeprosić grupkę około 20 osób, na których pytania z powodu padu dysku nie odpowiedziałem. Jeżeli czujesz się pokrzywdzony, to sorki, ale siła wyższa.

KURS PHP

CZ. III

tom paw

Jeżeli akurat nie masz zbyt napiętego harmonogramu odpoczynku, to zapraszam do dalszej części zmagania z PHP. Dzisiaj będziemy wysyłali informacje do naszej strony.

Do tej pory tworzone przez nas projekty były w stanie wygenerować odpowiedni kod html w zależności od różnych parametrów, jednak ktoś oglądający naszą stronę nie miał możliwości wpływu na jej wygląd. To się zmieni. Przeglądając różne strony WWW, na pewno zetknęliśmy się z wieloma przykładami komunikacji stron z ich „gośmi”. Wszelkiego rodzaju sondy, ankiety, księgi gości czy choćby tak popularne ostatnio wysyłanie e-maili z poziomu stron WWW wymagają komunikacji użytkownika z odwiedzaną właśnie witryną. Pokażę wam teraz kilka sposobów na tę komunikację, a wykorzystamy do tego...

Formularze

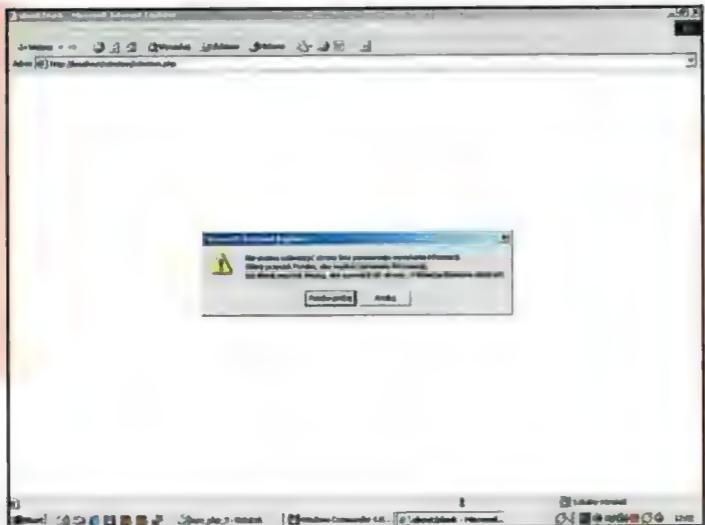
Podczas nauki htmla zetknęliśmy się zazwyczaj z tagiem <form>. Można go było wykorzystać do tworzenia przycisków, rozwijalnych menu i tym podobnych elementów stron. Jednakże wszyscy zmiany, jakich dokonał ktoś odwiedzający waszą stronę, miały miejsce po stronie klienta - na przykład przycisk <input type="button" onClick="javascript:history.go(-1)" value="Cofnij"> cofał odwiedzającego o jedną stronę do tyłu. Interpretacja poleceń z tych formularzy zajmowała się przeglądarką - to właśnie na przykład Internet Explorer interpretował kod history.go(-1) jako po leczenie do wywołania poprzednio odwiedzanej strony. Jeżeli mielibyśmy dwa komputery i na drugim zainstalowalibyśmy inną - całkiem zmyśloną - przeglądarkę, która ten kod interpretowałaby np. jako polecenie zamknięcia okna, to dwóch różnych użytkowników z różnymi przeglądarkami po kliknięciu tego samego przycisku zobaczyliby różne rezultaty swojego działania. A przecież nam chodzi właśnie o to, żeby nasza strona wszędzie była taka sama (dokładnie: żeby KOD HTML wysyłany przez serwer był ten sam), niezależnie od przeglądarki, za pomocą której ktoś będzie oglądąć

nasze dzieło. I do tego służy właśnie przetwarzanie informacji po stronie serwera. Oprócz tego wiele innych powodów przemawia za tym, że czatania po stronie serwera (na przykład z użyciem PHP) są rzeczą wartą uwagi. Choćby fakt, że wielu zadań nie da się po prostu wykonać po stronie użytkownika.

Powróćmy do naszego formularza. Jednym z elementów taga <form> jest action. Jego wartość jest właśnie program, który podda obróbce dane przesłane z naszego formularza. W PHP zadanie interpretacji formularzy jest naprawdę bardzo wygodne, albowiem wszystkie dane z przetwarzanego formularza otrzymujemy od razu jako zmienne. Rozpatrzmy więc przykład:

plik form1.html:

```
<html>
<body>
<form action="./f1_prog.php"
method="POST">
Jak masz na imię ? <input type="text" name="imie" size="15">
<br><br>
<input type="Submit" value="Wyślij">
</form>
</body></html>
```



Odszukanie strony, do której wysyłaliśmy cos POST'em wiąże się z koniecznością ponownego wysłania informacji.

plik f1_prog.php:

```
<html>
<title>powitanie</title>
<body>
<?
echo("Witaj, $imie, na mojej stronie !");
?>
</body></html>
```

magazynowania login/hasło i ktoś chce sobie ją dodać do ulubionych, to możemy stworzyć stronę log_in.php, która przejmie GET-em parametry login/hasło i ta osoba będzie mogła do swoich ulubionych dodać następujący adres: http://serwer/login.php?login=xxxx&pass=yyyy. Wtedy skrypt login.php będzie miał do dyspozycji zmienne \$login i \$pass i będzie mógł zaogwać tę osobę.

Metoda POST: jest ona dobra, gdy chcemy przesyłać poprzez zmienne duże ilości tekstu (np. w księgach gości). „Widoczna” różnica polega na tym, że parametry nie są pokazywane w URL-u, a użytkownik, aby odświeżyć taki skrypt, musi ponownie wysłać do niego informacje.

Umówmy się, że z metodą POST będziemy korzystać, gdy będziemy przesyłać jako zmienne 5 lub więcej słów. Lecz często zdarza się tak, że ta zmiana na tekście nie jest jedyną informacją, jaką mamy zamiar przekazać do skryptu PHP. Po prostu - musimy jeszcze wysłać dowolne zmienne, których wartości chcemy sami ustalić. Ci z was, którzy dobrze się znają na konstrukcji formularzy w htmlu, już pewnie znają odpowiedź:

```
<form ...>
...
<input type="hidden" name="nazwa_zmiennej" value="wartosc_Zmiennej">
...
</form>
```

Sonda

Pokażę wam teraz prosty system sondy, który w ramach zadania będzie mieli odpowiednio przerobić. Działanie tego skryptu może zobaczyć „w akcji” na stronie http://www.cdaction.prv.pl. Aby dostosować go do naszych potrzeb, mamy dwa pliki: html - do odpowiedniego wywołania skryptu, i php - sam skrypt:

plik głosowanie.html:

```
<html>
<head>
<meta HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="0; URL=./sonda.php?action=1">
<title>Trwa przekierowanie... prosze czekac</title>
</head>
<body>
</body></html>
```

plik sonda.php:

```
<html>
<head>
<title>Nasza pierwsza sonda w PHP</title>
</head>
<body>
<center><br>
[[ ankieta ][<br><br>
<b><u>Pytanie do ankiety</u></b><br><br>
<br>
<table width="400" cellspacing="0" cellpadding="0" border="0">
```

```
<tr>
<td width="250" valign="top" align="right"><font class="txt">
<a href="./sonda.php?action=1.1&p=stat1">odpowiedź 1:</a><br>
<a href="./sonda.php?action=1.1&p=stat2">odpowiedź 2:<br>
<td width="150" valign="top" align="center"><b>
```

```
<?>
```

```
if ($action == "1" ||
```

```
$action == "1.1") {
```

```
if (!file_exists("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR")) {
```

```
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "w+");
```

```
fclose($f);
```

```
if (date("d") == $day_nn) {
```

```
$countvalid = 0;
```

```
else {
```

```
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "r");
```

```
fgets($f, 3);
```

```
fclose($f);
```

```
if (date("d") != $day_nn) {
```

```
$countvalid = 1;
```

```
}
```

```
}
```

```
// plik nie istnieje
```

```
if (!file_exists("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR")) {
```

```
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "w+");
```

```
fputs($f, date("d"), 2);
```

```
fclose($f);
```

```
$countvalid = 1;
```

```
}
```

```
}
```

```
// gotowe countvalid
```

```
// wpisujemy
```

```
if ($countvalid == 1) {
```

```
$file_stat_name = "./data/
```

```
stat/$p";
```

```
$file_stat = fopen($fi-
```

```
le_stat_name, "r");
```

```
flock($file_stat, 1);
```

```
$number = fgets($file_stat,
```

```
20);
```

```
flock($file_stat, 3);
```

```
fclose($file_stat);
```

```
$number++;
```

```
$file_write = fopen($fi-
```

```
le_stat_name, "w");
```

```
flock($file_write, 2);
```

```
fwrite($file_write, $num-
```

```
ber);
```

```
flock($file_write, 3);
```

```
fclose($file_write);
```

```
}
```

```
// koniec sondy, cd $action=1
```

```
include("./data/stat/
```

```
stat1");
```

```
echo("<br>\n");
```

```
include("./data/stat/
```

```
stat2");
```

```
echo("<br>\n");
```

```
include("./data/stat/
```

```
stat3");
```

```
echo("<br>\n");
```

```
if ($action == "1.1" &&
```

```
$countvalid == 0) {
```

```
echo ("z Twojego IP oddano
```

```
już dzisiaj głos, spróbuj jutro");
```

```
echo ("<br>\n");
```

```
}
```

```
}
```

```
</body></html>
```

```
<?>
```

```
fclose($f);
```

```
$countvalid = 1; - ...i głosowanie
```

```
jest możliwe
```

```
}
```

```
if (!file_exists("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR")) { - jeśli plik
```

```
nie istnieje...
```

```
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "w+");
```

```
- ...to zostaje utworzony...
```

```
fputs($f, date("d"), 2);
```

```
- ...zostaje do niego wpisany dzisiaj dzień...
```

```
fclose ($f);
```

```
$countvalid = 1; - ...i głosowanie
```

```
jest możliwe
```

```
}
```

```
}
```

```
W ten właśnie sposób rozwiązałem problem zabezpieczenia sondy przed nieuczciwymi głosami. Oczywiście jest też wiele innych rozwiązań - sesje PHP, cookies itp. Ja jednak obyczajowo przy tym, ponieważ do „ciastek” nie mam zaufania z założenia, jako do elementu, który jest zapisywany po stronie klienta (odwiedzającego stronę) i który może być potencjalnie modyfikowany.
```

Jak już pewnie zauważycie, korzystamy tutaj z metody GET: odpowiedź 1:
 - ustawiamy odpowiednie zmienne w URL-u. Skrypt działa następująco: jeżeli ustalony jest \$action o wartości 1, to wyświetla sondę, jeżeli zaś \$action ma wartość 1.1, to najpierw uručamany jest system głosowania, a dopiero później wyświetlana jest zmodyfikowana już - sonda.

Wykorzystujemy tutaj zmienne \$REMOTE_ADDR, której PHP automatycznie przypisuje adres IP, z jakiego wywołana została strona (czyli np. 127.0.0.1 jako localhost, gdy pracujemy w domu na własnym serwerze). Przejedźmy do zanalizowania fragmentu wykonywanego w przypadku \$action == "1.1":

```
if (file_exists("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR")) { - sprawdza, czy istnieje plik ./data/stat/db/ log_REMOTE_ADDR (np log_127.0.0.1)
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "w+");
$number = fgets($f, 2);
fclose($f);
$countvalid = 1;
```

```
}
```

```
}
```

```
// plik nie istnieje
```

```
if (!file_exists("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR")) {
```

```
$f = fopen("./data/stat/db/ log_$REMOTE_ADDR", "w+");
```

```
fputs($f, date("d"), 2);
fclose($f);
```

```
$countvalid = 0; - zmienia $countvalid
```

```
dostaje wartość 0 - głosowanie nie będzie możliwe
```

```
}
```

```
else { - jeżeli jednak ten plik istnieje i
```

```
cyfry się nie zgadzają, to głosowanie nie działać
```

```
zakončeno
```

```
if (date("d") == $day_nn) { - jeżeli dzisiaj w formacie 2-cyfrowym (03, 10, 20...) zgadza się z cyframi zapisanymi w pliku, oznacza to, że dzisiaj ktoś już głosował z naszego IP
```

```
$countvalid = 0; - zmienia $countvalid
```

```
dostaje wartość 0 - głosowanie nie będzie możliwe
```

```
}
```

```
else { - jeżeli jednak ten plik istnieje i
```

```
cyfry się nie zgadzają, to głosowanie nie działać
```

```
zakončeno
```

```
if (date("d") != $day_nn) {
```

```
$countvalid = 1;
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}</pre
```

Budowa i sposób działania komputera

#3

Pamięć

■ Anna "Devi" Wojewódzka

Pamięć. Kiedy słyszę opowieści kolegów z uczelni o nowej konfiguracji ich sprzętu, pierwszym parametrem, który wymieniają, jest częstotliwość taktowania procesora. Drugim... ilość pamięci RAM.

Komputer jednak zawiera w swym wnętrzu nie tylko standardową pamięć operacyjną zwaną potocznie RAM-em (Random Acces Memory - pamięć swojego dostępu). Ogólny podział pamięci to podział na RAM i ROM (Read Only Memory - pamięć tylko do odczytu). Najpierw jednak o podstawowych parametrach każdej pamięci.

1) **Pojemność** - liczba bitów posiadanych przez pamięć, w których można zapisać dane. Inaczej rzecz ujmując, to ilość danych, która zmieści się w pamięci.

2) **Czas dostępu** - jest to czas reakcji pamięci na sygnał. Jeżeli procesor chce czytać dane z pamięci, musi najpierw podać adres komórki, gdzie znajdują się interesujące go dane, i wysłać sygnał na nóżkę R (read) pamięci. Pamięć reaguje na takie zadanie wystawieniem danych na magistralę danych i właśnie ten czas pomiędzy zadaniem a odpowiedzią nazywa się czasem dostępu. Jest on mierzony w nanosekundach (ns).

Pamięć ROM

Pamięć ROM jest pamięcią nieulotną, raz zaprogramowana trzyma dane nawet po odcięciu zasilania. Produkowana jest na zamówienie i programowana u producenta. Jest to matryca, w której przepala się niektóre połączenia, aby zaprogramować pamięć.

Istniały również pamięci programowalne:

PROM - pamięć, w której użytkownik sam przepalał matryce. Jednak matryca mogła być przepalana jedynie raz i w razie błędu programu lub programatora była do wyrzucenia. Trzeba było kupić nową i na nowo służyć nad procesorem jej przepalania.

REEPROM - pamięć działająca na nieco innej zasadzie niż pamięć PROM. Elementem trzymającym dane była bryza przewodnika zatopiona w dielektryku (materiał nieprzewodzący prądu), do tego przyłożona była elektroda. Przyłożenie wysokiego napięcia powodowało przebranie się ładunku do przewodnika. Ładunek ten zostawał uwięziony. Pamięć można było wyczyścić po-



przez przyłożenie odwrotnego ładunku lub naświetlenie światłem ultrafioletowym.

Pamięci RAM

Pamięci RAM dzielą się na:

1) **Stacjonarne** - SRAM (Static RAM). Pamięć statyczna trzyma dane do czasu ich usunięcia lub wyłączenia komputera. Pojedyncze komórki zawierają wiele tranzystorów, które utrzymują dane w pamięci. Pamięć statyczna nie wymaga bezustannego odświeżania (ciąglego odnawiania jej zawartości lub, jak kto woli, przepisywania jej do niej samej), najczęściej używana jest w pamięciach cache (pamięć wewnętrzna procesora) ze względu na to, że jest bardzo szybka. Pojawia się pytanie, dlaczego nie jest montowana jako standardowa pamięć RAM. Otóż jest to pamięć niezwykle skomplikowana, więc, nieścisły, koszty jej produkcji są bardzo wysokie. Czas dostępu do pamięci SRAM wynosi obecnie 5 ns.

2) **Dynamiczne** - DRAM (Dynamic RAM). Pamięć dynamiczna składa się z kondensatorów. Kondensatory są elementami, które przechowują ładunki, szybko jednak je tracą. To sprawia, iż pamięć DRAM traci dane po ok. 1 sekundzie od ich otrzymania i z tego powodu musi być bezustannie odświeżana. Jej produkcja jednak jest stosunkowo prosta i niezbyt kosztowna. Jest pamięcią montowaną jako główna pamięć operacyjna.

Nowe spojrzenie na pamięć

RAM BUS Memory

Pamięć ta została opracowana przez firmę Rambus, a następnie wchłonięta przez firmę Intel. Pamięć ta jest bardzo droga, dodatkowo wymaga specjalnego kontrolera, płyty głównej i magistral. Jej pamięci nie czyta się po jednym bajcie, dane przesypane są pakietami. Teoretycznie jest to pamięć bardzo szybka, ponieważ szybko przesyła dane. Jednak przygotowanie jednego pakietu trwa na tyle długo, aby skutecznie obniżyć jej szybkość.

Moduły pamięci

Pamięć RAM sprzedawana jest w postaci specjalnych modułów pamięci, a nie w postaci poszczególnych układów scalonych. Owe układy (zwane kosmic) przyutowane są do specjalnej płytki. Istnieją dwa rodzaje modułów pamięci. Pierwszym z nich jest SIMM (Single Inline Memory Module - pojedynczy moduł pamięci), a drugim DIMM (Dual Inline Memory Module - podwójny moduł pamięci). Moduł DIMM jest szybszy od modułu SIMM.

Akcesoria **EMPiK**
.... Taniej być nie może!

Game pad do PSX

14, 99

39, 99

Game pad do PSX

49, 99

39, 99

Super podkładka żelowa

24, 99

Podkładka standardowa

Karta pamięci do PSX 1MB

14, 99

Karta pamięci do PSX 8MB

9, 99

Pilot do PS2

Lampka do Game Boy

12, 99

29, 99

Kierownica do PSX

Futerał do Game Boy

189, 99

129, 99

54, 99

Kierownica do PC

14, 99

i wiele innych ...

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

122 CD-ACTION październik 2001

Nowości Sprzętowe



krótkie powiększenie optyczne i dwukrotne cyfrowe. Z komputerem komunikuje się za pośrednictwem złącza USB. Dzięki funkcji Video Clip możliwe jest nagranie krótkich sekwencji wideo i dźwięku.

www.epson.com

Piractwo z Hong-Kongu



Sprzęt i oprogramowanie do pięciakiego kopowania gier dla konsolki Game Boy Advance było dostępne jeszcze przed jej amerykańską premierą. Produkcją odpowiednich zestawów tradycyjnie zajęły się firmy z Hong Kongu. Od pierwszych dni czerwca, a więc jeszcze przed amerykańską i europejską premierą najbliższego dziecka Nintendo, firmy z Hong Kongu rozpoczęły sprzedaż urządzenia Flash Linker Advanced. Umożliwiła ono podłączenie nowego Game Boya do komputera PC, a tym samym transmisję umieszczanych w Sieci "ROM-ów" z gromadzonych na konsoli. Oczywiście Flash Linker może być używany także w legalnych celach (jak np. zapisywanie danych z gier lub pisanie programów dla GBA). Oprócz urządzenia, które kosztuje około 35 dolarów, chętni na "darmowe" gry muszą jeszcze zaopatryć się w karty Flash, umieszczane w odpowiednim złączu GBA. Ceny kart wahają się w granicach od 110 dolarów (za wersję 32 MB) do 160 dolarów (za kartę 64 MB). Jeśli wierzyć doniesieniom prasowym, producent wymieniania się grami w Internecie osiągną już znaczne rozmiary. Bo choć inwestycja w sprzęt jest znaczna, to biorąc pod uwagę ceny gier - opłacalna. W Polsce jeden cartridge z grą dla GBA kosztuje od 180 do 220 złotych. Sama konsola kosztuje około 500 złotych. Według Interactive Digital Software Association, branża elektronicznej rozrywki traci przez piractwo 3 miliardy dolarów rocznie.

www.wired.com/news

Asus V8200 Deluxe

■ Maciej Lewczuk

Karty zawierające więcej złącz niż standardowe konstrukcje wywołują u jednych użytkowników uczucie przesytu, a u innych dreszczyk emocji, gdyż dzięki nowym funkcjom możliwe jest wykorzystanie karty nie tylko do gier czy oglądania filmów.

Firma Asus, niedługo po ukazaniu się na rynku nowego procesora graficznego, prezentuje konstrukcję zawierającą tenże układ, oznaczoną nazwą "Deluxe". Jest to karta graficzna, która wzbogacona jest o sporo przydatnych funkcji - można je wykorzystać w najbliższym sposobie. W niniejszym modelu znajdują się wyjścia takie jak VGA, S-Video, Composite oraz wejście S-Video. Na śledziu jest jeszcze gniazdo służące do podłączenia okularów - 3D Glasses. Do firmy Asus zawsze miało zaufanie (jak i do kilku innych), lecz inżynierowie chyba niewiele robią sobie z uwagą konsumentów, gdyż konstrukcja obudowy okularów nie zmienia się od początku ich produkcji. Zauszniki są cienkie i ułatwiają, nosek także jest zbyt kanciasty, a całość duża i nieporęczna. A wystarczy wziąć przykład z konkurencji i stwierdzić, co się jednocześnie prostego i lepszego. Są to wszystkie żale, jakie mogą mieć do karty graficznej Asusa. Wyjścia doskonale spełniają swoją rolę, gdyż obraz na ekranie telewizora jest wyraźny i charakteryzuje się dobrym nasyceniem barw. Wejście pozwala na przechwytywanie obrazu z różnych źródeł w czasie rzeczywistym z rozdzielczością dochodzącą do 704 na 480 punktów. Dzięki aplikacjom takim jak Asus Digital VCR czy Asus Live możliwe jest przechwytywanie sekwencji wideo z wejść i zapisywanie ich w jednym z wybranych formatów na dysku twardym. Do ich obróbki przygotowano aplikację Ulead VideoStudio 4.5E, dzięki której można pociąć nagrany film na poszczególne sceny i odpowiednio zmontować całość, dodając efekty przejścia oraz napisy czy tytuły. Dzięki temu programowi materiał może charakteryzować się wszelkimi cechami standardu MPEG II. Asus DVD 2000 pozwoli na programowe cekodowanie filmów zapisanych na



Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce3
Magistrala: AGP 4x,2x
Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjście wideo: S-Video, Composite
■ Wejście wideo: S-Video
■ Dodatkowe: gniazdo okularów 3D

	Wys.	Jednostka	V8200 Deluxe 64 MB DDR	CardexPort GeForce3 64 MB DDR	Creative 3D Pro2 Pro 32 MB DDR	PowerColor Xylo II 64 MB SDRAM	Karta VTF9000 32 MB SDRAM
Quake II	300x600 1600 ips		266,4	267,5	271,4	149,6	215,4
	1800x1200 1600 ips		164,8	159,2	188,0	68	84,1
Quake II	300x600 3200 ips		275,2	274,1	266,8	139,4	164,9
	1800x1200 3200 ips		154,2	146	91	60,4	42,4
Quake III Arena	Fastes	fps	166,1	162,3	164	142,4	161,7
	Normal	fps	150	148,8	150,2	133,6	144,5
	HQ 800x600	ips	147,9	144,9	138,8	115,8	75,8
	HQ 1024x768	ips	137,9	134,8	107,7	87,7	49
	HQ 1600x1200	ips	78	75,9	43	36,7	18,9
3D Mark 2000	Def. Bench. 1600	30Marks	8230	8179	7886	5363	4860
3D Mark 2000	Def. Bench. 3200	30Marks	8012	7949	6109	5168	3352
3D Mark 2001	Def. Bench. 3200	30Marks	5203	3507	2106		

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Win98 SE

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

ratury otoczenia. Gdy dodatkowo umieściłem wentylator o dużej mocy ponad układy karty, całość działała szybciej o niemal 20%.

Obraz generowany na ekranie charakteryzował się nadzwyczajną jakością jak na układy Nvidii, co dobrze świadczy o producencie karty.

Myszę, że Asus V8200 Deluxe powinien zainteresować osoby, które pragną w grach rozkoszować się najwyższymi rozdzielczościami i najwyższą ilością wyświetlanych detali, jak i obróbką oraz edycją filmów czy oglądaniem filmów DVD.

Asus V8200 Deluxe

Cena: 2149 zł* ■ Dostarczył: AB SA, ul. Kościuszki 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28, www.ab.com.pl

■ dobra jakość obrazu na monitorze ■ mnogość funkcji wideo

■ niewygodne okulary 3D

Internet: www.asus.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Tak wiele, że aż...

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

Zabawa w Michała Anioła

Pentagram Magic Pen

■ techNICK



Tablet Pentagram Magic Pen pozwala na amatorskie malowanie oraz pracę z aplikacjami typu CAD/CAM.

Myszy, mimo że coraz bardziej precyzyjne, nie pozwala rozwijać niektórych naszych talentów, gdyż ich zastosowanie w porównaniu do tradycyjnych narzędzi, takich jak na przykład pędzel czy kredki, różni się w znaczący sposób. Niedźwiedź oferowane w takiej sytuacji dość drogie pióra świetlne, potem próbowało połączyć konstrukcję myszy ze swego rodzaju długopisem.

Koniec końców, powstały tablety graficzne pozwalające na dokładne odwzorowanie ruchów elektronicznego piśnika w danej aplikacji. Dzięki temu tworzenie rysunków, jak również projektowanie skomplikowanych konstrukcji stało się o niebo prostsze.

Pentagram Magic Pen nie jest zwykłym, domowym tabetem, ponieważ oferuje możliwość pracy przy użyciu piśnika, który nie jest połączony z modułem leżącym na biurku. Jest to bardzo wygodne - nie przeszkadza bowiem żadne przewody. Niezbyt wielkie rozmiary nie mogą zapewnić rozdzielczości na poziomie profesjonalnych urządzeń, lecz w zamian pozwalają na pracę z nadgarstkiem opartym o przednią część tabletu.

Sterowniki dołączone do urządzenia są w pełni spolszczone, dzięki czemu można bez trudu zorientować się w działaniu poszczególnych funkcji. Rezydencjalna aplikacja Sensiva pozwala na spolszczenie rysowania zaprogramowanych symboli, dzięki temu praca może stać się o wiele wygodniejsza i szybsza, choć trochę czasu wymaga przyzwyczajenie się do tego. Adobe Photoshop 5 LE pozwoli wykorzystać możliwości tabletu do tworzenia lub obróbki rysunków i zdjęć.

Pentagram Magic Pen powinien zadowolić niemal każdego, kto amatorsko pragnie tworzyć rysunki, malować obrazy na ekranie komputera lub nawet zajmować się projektowaniem CAD.

Pentagram Magic Pen

Cena: 410 zł* ■ Dostarczył: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 01 68, www.multimedia.com.pl

■ brak przewodu łączącego tablet z "piśnikiem" ■ dobre oprogramowanie

■ sporadyczne "zacinanie się"

Internet: www.pentagram.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

GAINWARD



Gainward ... po prostu szybszy! - najszybsze karty graficzne świata

GeForce2 Pro/400



Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.

64

754,-

920,- z VAT

Procesor GeForce2 Pro
Taktowanie rdzeni: 220MHz*
Taktowanie pamięci: 420MHz*
Rodzaj pamięci: 64MB DDR 5.0ns
RAMDAC: 350MHz
Magistrala: AGP x2/x4
Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
Dodatakowe funkcje: TV-Out (S-Video out)
Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, ExpertTool
Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
Gwarancja: 3 lata
Domyślnie ustawienia Enhanced

Wyniki testów Chip Tip

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELSA Gladiac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aopen GeForce2 GTS

Wyniki testu w brytyjskim PC Advisor (maj 2001):

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELSA Gladiac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aopen GeForce2 GTS

GeForce2 MX TwinView/VIVO



Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW

■ Procesor GeForce2 MX400
■ Taktowanie rdzeni: 240MHz*
■ Taktowanie pamięci: 420MHz*
■ Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
■ RAMDAC: 350MHz
■ Magistrala: AGP x2/x4
■ Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
■ Dodatakowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podporowa wyjście VGA
■ Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Led VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExpertTool
■ Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
■ Gwarancja: 3 lata
■ Domyślnie ustawienia Enhanced

Gainward wybrany.

Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF 2 MX 400 w testie BENCH HOUSE.com (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis DigitLife.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdobył konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2 MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl ...jestem nieprawdopodobnie zaskoczył możliwością tej karty. Enhanced Performance" przetaktowane karty na 240/240 MHz!!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzystać w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, trybu DualHead także, do tego całkiem nieźle wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dodawane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i w całym gorąco polecam ten model karty.



02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych!

PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

tel. (0 22) 853 7000

<http://www.mmv.pl>

Nowości Sprzętowe

cych z częstotliwością 265 MHz. Według producenta nowe kości są dziesięć razy wydajniejsze od klasycznych układów DRAM. Układy Rambus 256 MHz stopniowo zastąpią produkowane obecnie przez Samsunga układy działające z częstotliwością 128 MHz. Nowe układy pamięci będą pierwszymi na świecie układami Rambus DRAM wyprodukowanymi w technologii 0,15 mikrona. Choć ceny układek 128 MHz spadły od początku roku o 18%, wszystko wskazuje na to, że na rynku masowym przejęgają one walkę z tańszymi rozwiązaniami DDR i znajdują zastosowanie jedynie w urządzeniach klasy high-end. Niedawno też wsparcie dla układek Rambus wyciągnął Intel. Dlatego równolegle do pamięci Rambus firma Samsung rozwija technologię DDR.

www.samsung.com

LiquidView

X-Technologies Dark Rumble jest padem, który był już opisywany na łamach CD-Actiona, lecz obecnie doczekał się wersji podłączanej do komputera poprzez uniwersalny port szeregowy (USB). Wbudowany w lewą rękojeść silniczek z zamontowanym mimośrodkiem sterowany jest układem elektronicznym synchronizowanym z dźwiękami generowanymi przez kartę muzyczną. Na powierzchni pada zamontowano wyłącznik wstrząsów, dzięki czemu dłoń odpocząć od drgań i będzie można w pełni skupić się na sterowaniu obiektami w grach. Półprzeczysta zielonkawa obudowa pozwala przyjrzeć się wewnętrz konstrukcji, a jej nieco chropowata powierzchnia zapobiega wyślizgiwaniu się z dłoni.

Cyfrowy D-Pad jest nad wyraz precyzyjny - daje się wyczuć każdy z ośmiu możliwych kierunków. Mankamentem tego elementu jest

Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 2 m ■ Liczba przycisków: 8
■ Dodatkowe: 2 manetki analogowe, Rumble



to, że wystaje on niemal na centymetr ponad obudowę i może spowodować "kontuzję" ob-
slugującego go kciuka. Dwie analogowe manetki pozwalają na w miarę dokładne sterowanie obiektami w grach, lecz także nie są pozbawione wad. Podstawową jest bardzo wyraźnie odczuwalne "przechodzenie" przez tak

■ X-Technologies Dark Rumble USB

Cena: 129 zł* ■ Dostarczył: Manta, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 54 20, faks (0 22) 641 84 82

■ technologia Rumble ■ długie przewód
■ mocno wyróżniający 8-kierunkowy D-Pad

Internet: www.xtechnologies.com www.manta.com.pl

130 CD-ACTION październik 2001

Nowe modele zastępują stare

X-Technologies

Dark Rumble USB i Manta Joypad USB

■ techNICK

Kontrolery gier do niedawna podłączane były głównie do portu gier, a konstrukcji wykorzystujących magistralę USB można było szukać ze świecą. Obecnie trendem dominującym jest jak największe uproszczenie procesu instalacji oraz konfiguracji, co przy dość niskich cenach podzespołów elektronicznych sprawia, że nowoczesne technologie dostępne są już niemal dla każdego.



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 11
■ Dodatkowe: 2 manetki analogowe, Rumble

zwane neutra ne położenie, co może zdenerwować niejednego gracza. Oczywiście wszystko jest kwestią przyzwyczajenia i jeśli zależy komuś na tym, by wartość zerowej kierunku odczuwać wyraźnie, będzie wręcz zachwycony. Niewątpliwą zaletą konstrukcji X-Technologies jest dwumetrowy przewód, którym łączymy pada z komputerem - zawała jest w miarę komfortowa, a chodzi oczywiście o odległość od monitora czy telewizora, do którego podłączamy wyjście karty graficznej.

Manta Joypad USB jest urządzeniem, które łączy funkcjonalność i prostotę, a co za tym idzie - także dość przystępna cena. Dziewięć przycisków dostępnych jest w trybie analogowym, a w cyfrowym liczbę ta zwiększa się do trzynastu. Przepustnica umieszczona w miejscu prawej analogowej manetki pozwala na płynną regulację przyspieszenia i hamowania. Trzy przyciski, umieszczone nieco ponad manetkami, są dość trudno dostępne, przez co korzystanie z nich nastręcza pewne trudności, szczególnie osobom posiadającym krótkie palce. Gładkie tworzywo zastosowane do wykonania obudowy powoduje, że dlonie dość szybko się pocą, lecz kształt i sposób trzymania nie pozwalały na wyślizgiwanie się urządzenia z uchwytu.

Oba pady mogą znaleźć nabywców, a o wyborze zdecydują jak zwykłe... kupujący, gdyż to ich preferencje są tu najważniejsze, nie wspominając o grubości portfela. Mnie przypadły do gustu, gdyż łatwość ich instalacji i w miarę precyzyjne działanie pozwoliły mi na kilkunastogodzinne oderwanie się od realnego świata na korzyść wirtualnej rzeczywistości gier.

■ Manta Joypad USB

Cena: 89 zł* ■ Dostarczył: Manta, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 043 54 20, faks (0 22) 641 84 82

■ technologia Rumble ■ długie przewód
■ mocno wyróżniający 8-kierunkowy D-Pad

Internet: www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

PCFormat.

www.pcformat.com.pl

Pomysł na peceta

Wyrafinowany komputer od środka i na zewnątrz

- 1. Cichy pecet
- 2. Projekt obudowy
- 3. Dostrajanie Windows (tematy, powłoki, karnacje)



Pełne wersje CD#2:

EON Studio - Personal Edition

Kompletny pakiet do tworzenia interaktywnych symulacji w 3D.



Zone Draw 3

Stwórz wizytówki, okładki na płyty CD, ulotki, kartki z życzeniami i inne projekty.



Swish 1.52

Tworzenie animacji Flasha.



TopStyle 1.52

Udoskonala swoje strony WWW stosując arkusze stylów.



ASCToHTML

Szybko przekonwertuj tekst w dokument HTML.



ShyFile 2.0

Zabezpiecz swoje dane na dysku i korespondencję e-mail.

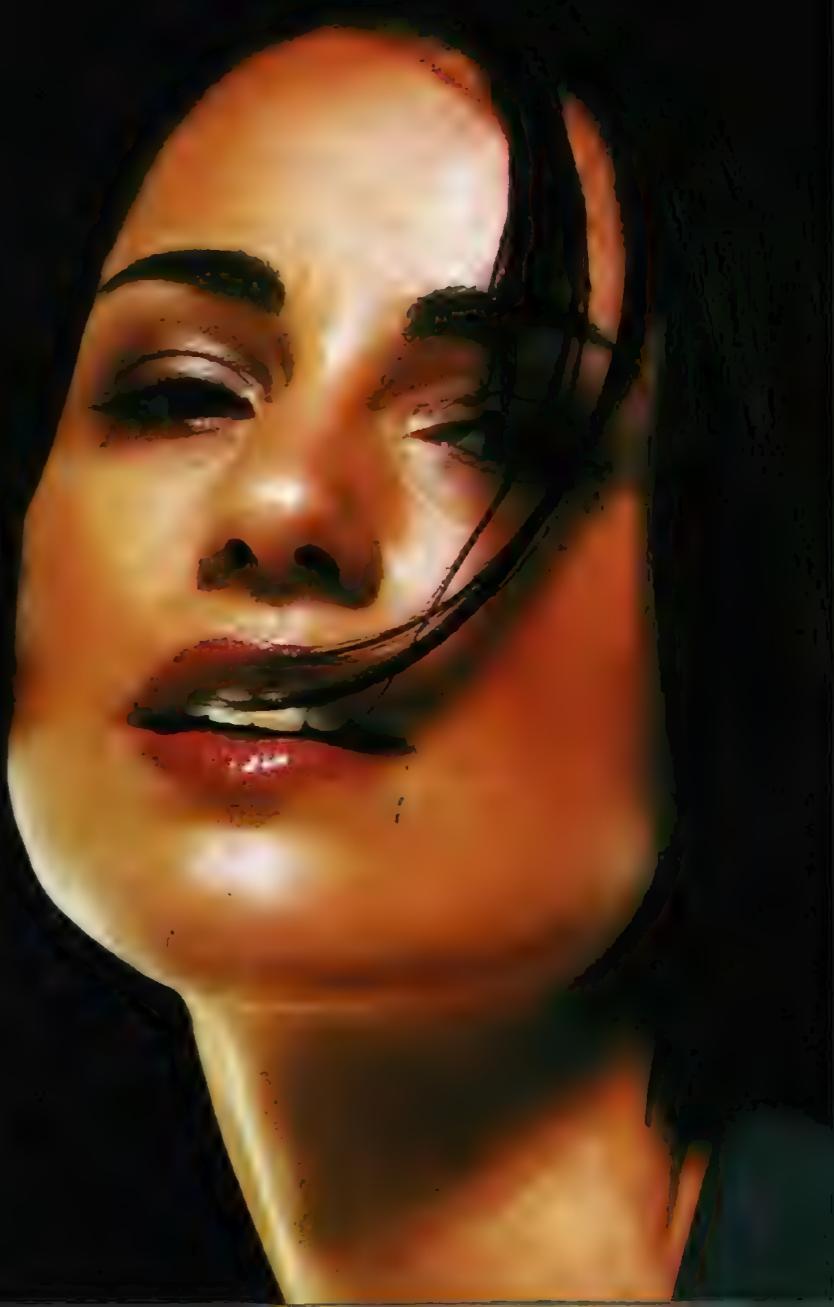


FileSpread 1.0

Szybka wymiana danych między komputerami w sieci.



Wielka ilustrowana
Encyklopedia Powszechna
wydawnictwa Gutenberga



Pełna na CD
wersja na CD

850 Pro2

Intel® 850 chipset



- Supports Intel® Socket 423 Pentium® 4 processor up to 2.0 GHz
- Supports 4 RAMBUS DRAM (max. 2 GB)
- D-LED™ / Live BIOS™

815EPt Pro

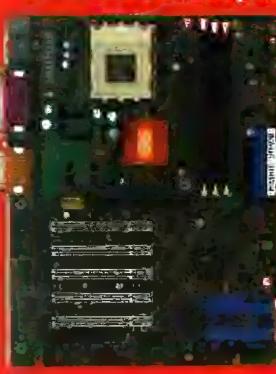
Intel® 815EP chipset



- Supports Intel® Celeron™ / Pentium® III (up to 1.2GHz)
- Supports PC133 SDRAM (max. 512M)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- AGP(2x/4x) / 6 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ + Live Driver/ D-LED / Fuzzy Logic™ 3

K7T266 Pro-R

VIA® KT266 chipset



- Supports AMD Athlon™ / Duron™ (1.5GHz+)
- Supports 3 DDR (max. 3 GB)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- Onboard USB 2.0(Optional)
- AGP Pro / 5 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

PIERWSZANA ŚWIĘCIE 4-WARSTWOWA PŁYTA GŁÓWNA TYPU 850

850 Pro2

Nowości sprzętowe

Latitude C810. Wypożyczonej jest w procesor Intel Mobile Pentium III 1.1 GHz. Nowe przenośne komputery Delta prezentują wydajność, której mógłby pozwolić się jedynie komputer stacjonarny. Według danych Intel nowy procesor w porównaniu z Pentium III 1 GHz sprawia się o 25% lepiej w aplikacjach użytkowych i aż o 45% lepiej przy programach rozrywkowych. Jednak Inspiron 8100 i Latitude C810 to nie tylko szybkie procesory, ponieważ notebooki wyposażone są w karty graficzne wykorzystujące karty NVIDIA GeForce2Go. Do tego dochodzi 15 calowy wyświetlacz i szeroka gama napędów optycznych. Konfigurowanie notebooków nie ogranicza się do ich wnętrza - nowych produktów Delta możemy dokupić opcjonalną, kolorową obudowę; dostępnych jest 12 wersji. Standardowa wersja Inspirona 8100 posiada 128 MB pamięci, CD-ROM 24x, dysk twardy 10 GB, modem 56k v.90, kartę graficzną z 16 MB pamięci oraz system operacyjny Windows Millennium z pakietem Microsoft Works Suite. Za takie zestawy USA trzeba zapłacić 2049 dolarów. Podstawowy Latitude jest droższy, gdyż trzeba wysypać 2459 dolarów. Za te pieniądze amerykańscy użytkownicy dostają komputer, który od Inspirona różni się przed wszystkim rozdzielcością wyświetlacza - 1600 x 1200 punktów (w standardowym Inspironie - 1280 x 1024).

www.dell.com

Mine



Firma Serial System wprowadziła na rynek urządzenie Mine, reklamowane jako "cyfrowy bank danych". Urządzenie zawiera rozbudowany system zarządzania, prezentacji i integracji danych tekstowych i multimedialnych. Mine może zapisać aż 10 GB informacji. System operacyjny to Linux, jednak urządzenie obsługuje wszystkie formaty plików z programów Microsoft, przykładowo dokumentów Worda, arkuszy Excela, prezentacji PowerPoint czy też szeroką gamę formatów graficznych. Mine posiada wbudowaną kartę Ethernet i może współpracować z urządzeniami periferyjnymi bez pośrednictwa "pętli". Jego możliwości obejmują zaawansowane prezentacje, wobec czego handheld firmy Serial System ma być idealnym rozwiązaniem dla podtrzymujących biznesmenów. Urządzenie zadebiutowało równocześnie w Japonii, Singapurze, USA i Europie. Za chodniej.

www.serialsys.com.pl

Intellinet Wireless Networking

■ Maciej Lewczuk

Tworzenie sieci komputerowej kojarzy się nieodmiennie z kartami sieciowymi, kładzeniem przewodów, zarabianiem wtyczek, przykręcaniem gniazdek i ewentualnym kuciem ścian, gdy chcemy, by niczego nie było widać na zewnątrz. O tym, że nie musi tak być, można przeczytać w poniższym tekście.

Firma Intellinet zaprezentowała moduły, dzięki którym możliwe jest stworzenie sieci komputerowej bez konieczności korzystania z przewodów. Wszystko to możliwe jest dzięki zastosowaniu nadajników i odbiorników przesyłających dane za pomocą fal radiowych o wysokiej częstotliwości. Podstawowym elementem sieci jest Acces Point, będący specyficznym koncentratorem podłączanym do karty sieciowej w komputerze. To



Dane techniczne:

Sposób transmisji: transmisja radiowa
Częstotliwość: 4 GHz
Zasięg: do 300 m
Połączanie: USB, PCI, PCMCIA

ny element kartę montowaną w złączu PCI, która jest adapterem dla modułu PCMCIA, także znajdującego się w tym zestawie.

Do każdego elementu dołączona jest instrukcja w języku angielskim, dokładnie wyjaśniająca działanie podzespołów oraz ich konfigurację w systemach Windows. Prowadzeni niemal za rękę, jesteśmy w stanie zainstalować sterowniki oraz ustalić niezbędne do pracy protokoły oraz przerwanie i adresy.

Jeśli macie zamiar stworzyć sieć kilku komputerów i nie chcecie lub nie macie możliwości przeciągnięcia między nimi przewodów, co często zdarza się na osiedlach a pomiędzy blokami, to rozwiązanie proponowane przez firmę Intellinet jest niemal idealne. Niemal, gdyż zasięg na otwartej przestrzeni to maksymalnie 300 metrów, a w budynkach 150 metrów. Dlatego zanim zakupicie elementy sieci bezprzewodowej, sprawdźcie odległości pomiędzy waszymi komputerami, by nie było rozczarowań.

Intellinet Wireless Networking

Ceny: Acces Point Wireless: 2200 zł*, Wireless: 1170 zł*, PCI Card: 1170 zł*, PCMCIA Card: 960 zł*. Dostarczy: IC Intracom Polska sp. z o.o., ul. Kasprowicza 119, 01-949 Warszawa, tel.: (0 22) 865 36 30, www.icintracom.com.pl

■ brak przewodów połączonych
■ duża prędkość transmisji danych ograniczony zasięg ceny Internet: www.intellinet-network.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

Pograj w sieci... bez sieci



Canon Digital IXUS jest jednym z najmniejszych cyfrowych aparatów fotograficznych dostępnych na polskim rynku.

Wieża nowym

Canon Digital IXUS

■ Mike-L

Cyfrowe aparaty fotograficzne coraz częściej wkraczają w życie użytkowników komputerów. Wszystko to powodowane jest ciągłym postępu w opracowywaniu nowych, tańszych rozwiązań technologicznych. Dzięki temu zwiększa się jakość, a ceny spadają.

Digital IXUS to jedna z najmniejszych cyfrowych aparatów w bogatej rodzinie urządzeń proponowanych przez firmę Canon. Podstawowe wymiary to 87,57 i niespełna 27 milimetrów, a waga 230 gramów. Wbudowana matryca CCD zapewnia dobre odzwierciedlanie barw oraz przechwytywanie obrazów w dość wysokiej rozdzielcości. Centralnie ważony pomiar światła, trzykrotnie, automatyczne nastawianie ostrości oraz możliwość ręcznego wyboru czasu naświetlania w połączeniu z lampą błyskową dają użytkownikowi do ręki naprawdę mocne narzędzie. Wbudowany ciekłokrystaliczny kolorowy wyświetlacz LCD pozwala na dokładne kadrowanie i przeglądanie zapisanych obrazów.

Dane techniczne:

Rozdzielcość: 640 x 480 i 1500 x 1200 punktów ■ Matryca: CCD 2,1 megapiksel ■ Powiększenie cyfrowe: 2x, 4x ■ Czułość: ISO 100 ■ Nowik: karta CompactFlash 16 MB ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator Li-Ion 680 mAh

Ciekawostką jest zastosowanie jako źródła zasilania akumulatora litowo-jonowego, który pomimo sporej pojemności łatwo wystarcza na zapewnienie karty CompactFlash i ewentualne przejrzanie wykonanych zdjęć. Jakość przechwyconych obrazów nie pozostawia zbyt wiele do życzenia, choć przyczepiły się do zbyt mocnego odzwierciedlania czerwieni, przy czym reszta kolorów jest zachowana dość wiernie. Wszystkie dostępne opcje aparatu opisane są w dołączonej bardziej obszernej polskiej instrukcji. Kolejnym autorem konstrukcji Canon jest całkowicie metalowa obudowa, która sprawia, że uszkodzenia mechaniczne zdają się nie imać IXUS-a, niestety dość wydatnie wpływają na wagę całości.

Z całą stanowczością stwierdzam, że Canon Digital IXUS jest nad wyraz udaną konstrukcją, której wizerunek lekko nadwierają jedynie zbyt szybkie pochłanianie energii z akumulatora.

Canon Digital IXUS

Cena: 2999 zł* ■ Dostarczy: Canon Polska Sp. z o.o. ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ małe gabaryty ■ solidna, metalowa obudowa
■ szybko pochłania energię z akumulatora

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Produkt kompatybilny z Twoją mózgownicą

Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielcość do 2800 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3 x 10⁻¹¹ l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

- Sprawdz się w każdym blurze
- Rozdzielcość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 11,9 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

- Drukarka dla wymagającego użytkownika
- Rozdzielcość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- do 8 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

- Wyjątkowo fatwa w obsłudze
- Rozdzielcość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

- Ekonomiczna i łatwa w obsłudze
- Drukarka do użytku domowego
- System PhotoEnhance 4
- Złącze Centronics
- Dla Win 9x/2000, RT 4.0

- EPSON STYLUS COLOR 480



- Wszystkie drukarki atramentowe EPSON wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielcość.
- Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

■ FOR EVER Sp. z o.o.
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,
01-496 Warszawa
www.for-ever.com.pl
Infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON

Zabawmy się w Spielberga

Canon

MV 430i

■ techNICK

Takich urządzeń jeszcze nie opisywaliśmy na łamach CD-Actiona, gdyż nie było stosownej okazji. Tym razem chcieliśmy przybliżyć konstrukcję, która - wykorzystując cyfrowe technologie - jest w stanie zapisywać filmy wideo na kasetach miniDV.

Kamera cyfrowa Canon MV 430i jest urządzeniem, które - korzystając z cyfrowej matrycy - przechwytuje obraz, podobnie jak ma to miejsce w cyfrowych aparatach fotograficznych. Jako że chodzi o sekwencje animowane, przetwornik obrazu zawiera niewiele ponad pięćset tysięcy elementów światłoczułych, co wystarcza do nagrania obrazu w rozdzielcości odpowiedniej do dalszej obróbkii. Polska szczegółowa instrukcja niemal za rękę poprowadzi nawet początkującego operatora, poprzez kolejne poziomy zaawansowania w dziedzinie kręcenia amatorskich filmów. Bez problemu można ustawić wiele opcji, które wpływają na jakość nagrywanego obrazu, na przykład ekspozycję, ostrość, balans bieli, stabilizację obrazu oraz format (od 4:3 i 16:9). Jak na cyfrowe urządzenie przystało, możliwe jest także dodawanie efektów specjalnych, wśród których można wymienić rożnianie i ściemnianie sekwencji, pojawianie się sceny jako linii pionowej lub poziomej i stopniowo rozszerzanej do całości ekranu lub tworzenie obrazu z mozaiką (duże punkty zamieniane na coraz mniejsze). Podczas nagrywania można zmieniać obraz na mozaikę, czarno-biały, solaryzację oraz sepię ("stara fotografia"). Możliwość sterowania za pomocą dołączonego pilota oraz kontrolowania zapisu na kolorowym obrotowym ekranie LCD to dodatkowe atuty urządzenia. O kamerze Canon MV 430i można by napisać niemal książkę, gdyż instrukcja to 150 stron konkretnych informacji. Jeśli macie odpowiednią ilość gotówki, to cyfrowa kamera na pewno będzie urządzeniem, w które warto zainwestować.

Dane techniczne:

Matryca: 540 000 punktów ■ System zapisu obrazu: DigitalVideo ■ Powiększenie optyczne: 10x ■ Powiększenie cyfrowe: 200x ■ Minimalne oświetlenie: 2 luxy ■ Dodatkowe: kolorowy wyświetlacz LCD



Canon MV 430i

Cena: 4999 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ świetna jakość przechwytywanego obrazu ■ prosta obsługa podstawowych funkcji

■ stosunkowo wysoka cena

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

Alien Nations

KONKURS

Ponieważ premiera tej gry już dawno minęła, postanowiliśmy (wraz z firmą CD-Project) zorganizować mity konkurs.

Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1. Ile ras występuje w tej grze?
2. Wymieńcie nazwy przynajmniej dwóch z nich?

Odpowiedzi (na kartkach pocztowych lub w e-mailach) do przesyłania ALIEN KONKURS, rekomendujemy do końca października tego roku i do końca katalogu CDA.

Nagrody dla odpowiedzi:

- 1. Nagroda główna: 15 egzemplarzy gry Alien Nations (po polsku) dla podzielenia na 15 kliendów.
- 2. Nagroda dla 20 osób: 1 egzemplarz gry Alien Nations (po polsku) dla podzielenia na 20 kliendów.

Cyfrowa kamera Canon MV 430i jest nowoczesnym urządzeniem służącym do zapisu filmów na kasetach miniDV lub zdjęć na kartach Multi-MediaCard.

■ Canon MV 430i

Cena: 4999 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ świetna jakość przechwytywanego obrazu ■ prosta obsługa podstawowych funkcji

■ stosunkowo wysoka cena

Internet: www.canon.com.pl

■ Ceny podane przez dystrybutora w dniu skoku tekstu.

13

TO SZCZĘŚLIWA LICZBA!



Tyle właśnie kosztuje 1 egzemplarz CD-Action w rocznej prenumeracie.

Nie ma tańszego czasopisma o grach z trzema płytami CD w Polsce!

Sprawdźcie warunki prenumeraty i sami policzcie, ile można zaoszczędzić.

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

- 1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.
- 2) Zaznaczamy krzyżkiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
- 3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
- 4) Podpisujemy zamówienie.
- 5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00. Telefony: 3412083, 3420316, 3421841. Wew. 101, 102, 116. e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszna sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, biegamy wreszcie na kolankach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując gdzie na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Was prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypiecie Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wprowadzić kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpływać przy numerze tego czasopisma. Słóży to tagu informacyjnego przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu tych wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwów 6 zł - 1 kuszy wynosi 2,60 zł.

Dysponujemy numerami wszystkich z 2000 roku (0-1, 2, 3, 5, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 580, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 660, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 680, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 730, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 760, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 810, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 840, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 880, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 960, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 98

LISTY, LISTY, LISTY, czyli ACTION REDACTION

Nie wiem, czy wiecie/pamiętacie, ale AR obchodzi właśnie swoje... PIĘCIOLECIE ISTNIAZIA. Tadaaam!!! Z tej okazji już wkrótce (tzn. do końca roku...) zobaczymy specjalne wydanie AR, w którym Qn'ik zawarł najlepsze (jego zdaniem) teksty z całego pięciolecia istnienia AR. [Widzisz to, Qniu? Teraz nie masz już wyboru, MUSISZ szybko to zrobić albo cię czytelnicy zjadą, nie? :)]. {Tadaaam - to ja biegnę przeglądać archiwum - pozostało mi jeszcze jakieś 20 kg CDA do przejrzenia - Qn'ik.} A teraz zapraszam do lektury: CDA, AR, Action Maga na CD. Możecie też sobie pogadać z redakcją na żywo w każdy piątek, w godz. 14-16, na kanale #cdaction na IRC-u. (I nie będę NIC mówić na temat końca wakacji!)

Myśl miesiąca: Charakter to to, czym jesteś po ciemku.

Optymalizacja, FPP-Zone

Pierwsza rzecz to wiedza, a raczej jej brak. I wśród redaktorów, i wśród czytelników. (...) Konkretnie chodzi mi tu o "nieoptymalizowanie gier przez ich programistów". Ciągle o tym piszecie, że gry są coraz częściej robione w pośpiechu i bez optymalizacji. Ujmę to dosadnie: G*** PRAWDA. Okę, pewnie że dystrybutorzy (czy producenci) naciskają na programistów, więc ci spieszą się, jak tylko mogą. Ale to nie jest tak, że kod gry nie jest optymalizowany, czy tam nie_na_zbyt optymalizowany.

Wyluzuj. Nikt nigdy nie mówi o całkowitym braku optymalizacji, bo to absurd. Mówimy tylko o tym, że z braku czasu naową optymalizację poświęca się zwykle duży mniej czasu, niż się powinno, więc i efekty są dużo gorsze od tych, co by być mogły. (A ja kiedyś grałem w warcaby pod DOS-em wymagającym... Pentium 200! Widać nie optymalizować również trzeba umieć! - Qn'ik.)

Druga sprawa. Macie w redakcji ponoć jakiegoś programistę (wielkie sorry, ale zapominałem, który to :(Yabol?). Zresztą tyczy się to nie tylko jego. Napisaliście kiedyś, że Wasze pismko jest raczej dla początkujących... A tu ten programista zarzuca w jakimś tekście takimi wyrażeniami, że aż głowa bola. Z tego bełkotu (w sumie to było jedno zdanie) nie zrozumiałem NIC.

Mówisz zapewne o recenzji programu Dark Basic? Problem w tym, że jeśli nic nie zrozumiałeś z reczki, to tym bardziej nie powinieneś kupować tego programu :). A "początkujący" (gdzie powiedzieliśmy, że CDA jest dla początkujących? jeśli już to dla "niezaawansowanych" - to nie to samo) oznaczało tu "początkujący programiści" - dla nich ten bełkot był w pełni zrozumiałym. Programiści tańcą, co im zrobisz. Tak przy okazji: wiecie, jakie są najczęstsze wymiary dzwyczynnych programistów (oraz gracza) (Zwykłe 1024 x 768 :))). [Che, che, to tak jak z tą imprezą. Dzwoni kolega do kolegi i mówi: Wpadnij, jest impreza! (spro lasek! - A ile? - pyta kumpel? - No tak z giga! - Jedi.)]

Kolejna sprawa. FPP-Zone. Ponoć, zaraz po bonu-sach, jest to najchętniej przeglądzany dział na CD. Nie rozumiem, czemu więc redakcja kompletnie [zajste? - redakcja :)] olevia błoða. (...) Na CD tylko kilka megsów. (...) Cholera. Sporo osób to lubi. Sporo kupuje CDA praktycznie tylko dla FPP-Zone. Nie rozumiem więc, czemu nie możecie obciąć czegokolwiek i dać troszkę (dodatkowe 10 MB) błoðowemu i spócie.

Każdy kącik ma swoich fanów, z każdym ciężko się rozstać... A objętością FPP-Zone jest największym "kątem":) w Extra-sach na CD! Ma chyba więcej megsów niż wszystkie inne kąciki (poza Bonusami) razem wzięte! To mało? Bloodowi zresztą zawsze będzie mało :). Nie mogę np. powiedzieć fanom RPG czy sportu: "wyp...siadka, jest was 3x mniej niż fanów FPP, więc wasz kącik idzie won". Dla każdego choć troszkę - może to i komunistyczne podejście, ale akurat tutaj mi pasuje.

Sluchajcie: to się WAM opłaca. Nie tylko mi. To nie jest tak, że tylko ja to czytam i "chcę więcej i mam wszystkich w głębokim... poważaniu". To czytają tysiące ludzi. Więcej niż Speed czy RTS Zone. To FZ było pierwsze i to FZ ma chyba najwięcej fanów. A jeśli ma, to wg praw rynku powinniście wchodzić fanom FZ w... hmm... no.... nieważne.

A widzisz, ty patrzysz na to bardzo komercyjnie - ale gdybyśmy stosowali podobne kryteria, to 50% CDA powinno być o seksie, reszta o samochodach, a na CD to samo porno - ale by się sprzedawało! Ale chyba nie o to chodzi?

Czemu? Żeby Czytelnicy byli zadowoleni. Bo to oni są najważniejsi. Wiem, Smuggler, że często robisz się nas yaya i możesz olać tego mejla. Ale wiem row-

nież, że wydawcom CDA chodzi tylko i wyłącznie o kasę.

-SHIELDER-

Otoż, na szczęście, nie tylko o kasę i nie tylko i wyłącznie o kasę. Dzięki temu nie będzie się, ze przeproszeniem, komercyjną do boku szmatą, która zrobi wszystko za 1000 sprzedanych egz. wiecej - a pismem z jakimi-takimi ambicjami, w którym nie patrzyć się wyłącznie na to, co da mu największy możliwy zysk. Naturalnie, CDA jest i było pismem komercyjnym - ale wiec - to stwo może mieć wiele różnych znaczeń i odcieni. My chcemy być dobrą, ambitną komercją. Ponadto - strzeżmy się ludzi, którzy WIEDZĄ (co myślisz, po co zjedz istd.).

Ignorancja? (*)

(...) Gdy ktoś dopiero zaczął czytać CDA i zacznie od AR (...), to nie będzie kumata niektórych listów. Dlatego, że wy mu odpowiadacie tak: "patrz nr 01/99" - to już ma zamawiać archiwalny nr dla paru listów? Z tego wynika, że ignorujecie czytelników, odsyłając ich do poprzednich numerów.

Pawel Otulak, Gdańsk

Nie, oszczędzamy tysiącom czytelników n-ta raz powtarzania tej samej odpowiedzi. I jeśli kogoś odczytamy, to do FAQ-u. Czasem, co prawda, zdarza się nam pisać np. "patrz nr x/xx", ale tylko po to, żeby przypomnieć ludziom, kiedy był zamieszczony list, do którego nawiązujemy. Np. "nie będziemy jeszcze raz pisać, co o tym myślimy, poczytaj komentarz do listu X w nr 3/01". PS Bez urazy, ale "ignorancja" wcale nie znaczy tego, co myślisz. Oznacza mniej więcej totalną niewiedzę w jakiejś sprawie, a nie lekceważenie kogoś.

(*) - tytuł pochodzi od autora.

Wymagania

(...) Ludzie! (czytelnicy). Żeby wymagać czegoś od innych (redakcji CDA), to trzeba wymagać też czegoś od siebie. A więc rusz, Jasiu, swoje zwłoki, od klej oczy od monitora i popraw te "2" w dzienniku, sprzątnij syf z biurka i zrób 10 brzuszków. Myślisz, że jak 10 na dobę grasz w CS, to czyni cię to szymbikiem w podejmowaniu decyzji, zwinnym i mądrym? Bullshit!

Arkadiusz Raś

Ja tam zawsze powtarzam: "gdyby każdy wymagał tyle od siebie, co od innych, to bylibyśmy rajem na ziemi". Wielu z was reaguje np. tak: "gość popelnił w recenzji jakiś błąd - wywalić z pracy, durnia!!!". A jednocześnie bardzo się użala na nauczycieli, którzy z jednym wygubu na lekcji walnął mu lufę, itd. I jakś nie czuję, że... "nie czyni drugiemu, co tobie nie-milie". Redakcja składa się z takich samych ludzi jak wy i tak samo czasem zdarza się komuś popełnić błąd, aby mieć słabzy dzień. Bogów, terminatorów, supermenów u nas niet... i dobrze.

PANOPTICUM kącik listów... niecodziennych

Na poczatku listu do waszej redakcji chcielibyśmy, żeby ten temat został potraktowany poważnie i zamieszczony w gazecie ze względu na powagę tego tematu. (...) Każdy szanujący się gracz fpp, gdy usłyszy słowo Quake III, popada w ogólny zachwyt, zaczyna go wychwalać, np. najlepszy fpp, najlepszy multiplayer itp. Graj w Quake'a III miliony ludzi w wieku od 10 do 30 roku życia, gra uzyskuje duże oceny w gazetach, np. 9, ale dla gracza, który jest prawdziwym fanem tego gatunku, nie liczy się tylko grafika, multiplayer czy popularność, lecz sens, klimat gry, a przede wszystkim przeświadczenie, co w Quake'u III

przekracza wszystkie dopuszczalne granice moralne. Przesłanie tej gry jest mało widoczne dla gracza, który Quake'a III nie rozdrobi na części pierwsze. Za sataniczmem w Quake'u III przemawiają pentagramy, które występują prawie na każdej planszy, np. na drzwiach, ścianach itp. Ktoś może zarzucić, że to podsycia klimat gry albo że jest taka fabuła, ale to tylko preteksty, aby temu zaprzeczyć.

Hm, nieco zawile się wyrażasz, ale chyba wiem, o co ci chodzi. Uznać pentagram za tylko i wyłącznie symbol satanizmu, robi to samo, co np. uznać trójkąt tylko i wyłącznie jako symbol oznaczający "WC dla panów". Jest to prawda - ale w bardziej ograniczonym zakresie. Np. swastyka dla wielu kojarzy się wyłącznie z nazizmem, podczas gdy jest to tak naprawdę PRASTRY symbol. Rzadziej zatem patrzec dalej i szerez: (A innym znów Q3A kojarzy się tylko z relacjami damsko-męskimi...). Jak widać, gra jest tak uniwersalna, że tylko pozazdrości - Qn'ik.)

Następny faktem świadczącym o satanicznie są nażwy map, może wydawać się to głupie, ale tak jest naprawdę, np. HOUSE OF PAIN (...) albo HELL'S GATE, czyli "Brama piekieł", i występujący w roli głównej KLESK. Klesk na pierwszy rzut oka przypomina wysłannika piekieł, np. jego kopyta, wygląd, jakby był obdarowany skory, i mały zbieg okoliczności, że tylko on występuje na planszy HELL'S GATE (...). Inna oznaką są głowy szatana występujące na planszy DEMON KEEP, czyli ZATRZYMAC DEMONA.

Jeśli samo pojawienie się diabła w grze uznasz za sataniczne, to jak nazwiesz np. sztukę Goethego "Doktor Faust"? I wiele innych wartościowych książek i sztuk, w których pojawia się pan D? (Chociaż moja ulubiona książka - "Mistrz i Małgorzata". Jak to jest sataniczne, to ja tylko proszę o to, żeby więcej literatur wyznało ten kult!)

I to, co uderzyło mnie najbardziej - i jestem w 100% pewny swojego zdania, czyli że sataniczne jest wszelkie obecny w Quake'u III - znajduje się na planszy Q3DM14 GRIM DUNGEONS (...). To zaszkodziło mnie najbardziej. Jest przedstawiony JEZUS przybyty na ścianie, gdy to zacząłem, dopiero zauważałem, co to za gra i do czego zmierzają twórcy gier i świat.

I znów nie widzę powodu, dla którego sam widok krucyfiksu czy Jezusa w takim miejscu miałby cokolwiek tu (satanistycznego) znaczyć. Pomiędzy "brakiem wyczucia" czy nawet "urazem uczuć osób wierzących" a "sataniczmem" jest jednak KOSMOS różni. Kiedyś pewna parlamentarzynka stwierdziła, że dla niej nawet pomnik Nike i Syrenki warszawskiej to pornografia, bo pokazują nagie kobiece biusty...

Jestem bardzo zadowolony gazetami komputerowymi i wydawcami gier w Polsce, ponieważ nie ocenili gry bardzo surowo i wycofali takie produkty z kraju.

Może nie wszyscy są tak radykalni jak ty i nie każdy widzi diabła wszędzie, gdzie spojrzysz? No i cenzury nie ma u nas od ponad 10 lat... (Swoją drogą - skoro cię ta gra tak drażni, to po co w nią grałeś? :)

Wydaje mi się bardzo dziwne, że gazety o tym nie piszą, ale to wynika z tego, że Jezusa można sprzedawać za każdą cenę, nawet za cenę powodzenia gry.

Być może nie każdy miał tak sokoli wzrok jak ty, by zdążyć podać konwersję sataniczną. Być może też w redakcji pism komputerowych pracują sami Judasie (tudzież takowi robici gry). Wszystko jest możliwe... ale nie oznacza to, że prawdziwe. [Oj, Smuggler, nie kumasz czaczy. Przecież od razu widać, że tutaj chodzi o międzynarodowy spisek komunistów i cyklistów, mający na celu doprowadzenie do trzeciej i czwartej wojny światowej o fiskuszki - Jedi :)]

I chcielibyśmy dodać, że młodzież w wieku od 10 do 15 roku życia może popaść w różne sekty, mówią o tym

przysłowie: "czym skorupka za młodą nasiąknie, tym na starość będzie".

MAX DAMAGE

Nie wydaje mi się, by twórcy gier, którzy chcą sprzedać swoje dzieło w możliwie wielu krajach i możliwie wielu ludziom, bawić się w jakieś sataniczne wygłupy i manifesty. To są za wiele plenające, by ryzykować bojkot, procesy, konfiskaty itp. sprawy. Jeśli nawet gdzie pojawią się jakieś motywy, które niektórym kojarzą się z satanicznem, to wątpię, że to było przesłanie twórców. I jeszcze jedno - patrząc na twoją sytuację też manie podejrzenia, że jest... (aha!) sa-ta-nis-tycz-na. Któkolwiek pamięta wygląd i reakcję Maxa D. (Carmagedon), ten wie, czemu tak myślę. Może więc zwalczanie satanicznych wpływów gier na ludzką psychikę warto zacząć od... siebie samego?

Spoko, faciny, suahili i starocerkiewnosłowiańskiego u nas nie będzie (o portugalskim możemy podyskutować :)). Swoją drogą, my TEŻ się faciny nie uczyliśmy. Ale co nieco cytatów znamy... i wasz radzimy się ich pouczyć, przydają się.

SMG - S(mall)M(ini)G(un) [veeryyyyy smaaalllll!]

No cóż, tak small jak twoje IQ, więc sam wiesz lepiej jak bardziej :). I nie "small", a "sub" (machine gun).

Hej jest dokładnie w redakcji phanoooh Garfielda?

Mało kto NIE jest fankiem Garfielda. Ale pracujemy nad nim. Jak oprzytomnieją, to też zostaną. Albo wznowimy perswazję :).

To, co dajecie jako Sprzęt, wola o politowanie - dajcie więcej sprzętu!

Jeśli ci sprzęt wola o politowanie, to albo wezwij egzorcystę, albo lekarza, albo zrób upgrade kompa. (A nie daj Boże, jak HDD pyta o zdrowie cioci - to już koniec...!) [HDD czy cioci - Jedi]

Czy jeśli w liście ktoś opieprza jakiegoś współpracownika redakcji, to co robicie, by mu pokazać list?

Owszem, jeśli są tam jakieś sensowne zarzuty, a nie np. jak pewien gość, który najpierw obraził się ciężko na Elda, że nie lubi sklejek (a on był takowym), a potem na mnie, że go nie poparłem :). No, akurat ten list pokazałem Eldowi - jego komentara nie powtórzę, bo się skiej wkurzą. I tym razem będą mieli sensowne powody :).

Czy jeśli zawałeś z zaprzjażnionej pobliskiej bazy wojsk radzieckich Power Armorów i fotografujesz się w nim do waszego konkursu na sobotówkę, to zwrócić się moim kosztem amunicji, którą zupyłem na jego zdobycie?

Von_klinkenhoffen/xatu

Nie, ale z chęcią pokryjemy kosztą nagrobku (z napisem "nie-szczęsnemu frjerowowi") i zmywania resztek ciebie z gąsienicą czołową. Dużo tego nie będzie, więc stać nas na taki gest... Pozdrowi Helge i Herr Flicka.

Piraci lub nie (zaliczyć)?

Oczywiście popieram to, że piractwo jest złe i niemoralne. Sam piszę programy i wiem, jak ciężka i żmudna robota musi wykonać programista, żeby efekt był co najmniej zadowalający (...). Jednak należy zauważać jedną z dosyć istotnych przyczyn, dla których wiele programów jest "piracyjnych". (...) Jestem studentem politechniki, na jednym z semestrów musiałem zaliczyć Turbo Pascal 7. (...) Uczelnia nie udostępniła mi instalki Pascal 7, a ja mając 50 zł miesięcznie na swoje utrzymanie nie jestem w stanie zapłacić ok. 700 (tyle kosztowała licencja, kiedy zaliczałem ten przedmiot, nie jestem pewien tej ceny w chwili obecnej). Coż bylo robić - skorzystałem z umiejętności kolegi i jego wypałarki. (...) Na następnym sem. mam zaliczyć projekt w AutoCadzie 2000 (R) i co - i po części do sklepu i kupiłem książkę pod tym samym tytułem z wersją demonstracyjną programu (135 zł), instaluję, resetuję komputer, uruchamiam - a tu komunikat: "Upłynął czas testowania tej wersji programu Autocad (...), skontaktuj się z dystrybutorem oprogramowania w celu nabycia licencji", i co ma zrobić student: a) zrezygnować z zaliczenia przedmiotu, a tym samym ze studiów; b) kupić pirata i zaliczyć...

Nietrudno się domyślić, co wybrałem. Owszem, ktoś może mi teraz rzucić haszkiem: przecież na politechnice są pracownie komputerowe z tymi programami. Tak, to prawda - ale tam są zajęcia 7 dni w tygodniu, a poza tym uczeń ma ok. 10 pracowni komputerowych i kilka tysięcy studentów. A zrobienie projektu z Cada zajęło mi ok. 2 miesiące siedzenie dzień w dniu (bez weekendów) po ok. 8 godzin. Zastanawiam się, jaką sarcystyczną odpowiedź otrzymam, i czy w ogóle ten list ujrzy światło dzienne...

Rudi H

Jak widzisz - ujrzał. Więcej: nie mam kontrargumentów :(. Rzeczywiście, byleś w dość niezręcznej sytuacji, i to nie ze swojego winy. Rozumiem więc, czemu skorzystasz z pirackich wersji i nie zamierzasz cię potępiać. Po prostu nóż na gardle, a skoro szkoła/ucelnia nie zapewnia narzędzi do realizacji tego, co wymaga... : (Tjaaa. Polska. Przy czym od razu mówią - nie oznacza to, że w jakimkolwiek stopniu usprawiedliwiam kogoś, kto kupił sobie np. 3D Studio Max, bo miał chęć się nim pobawić, albo "z 5 lat będę studiował architekturę, więc już dziś opanuję ten program". (O nabywcach pirackich wersji gier nawet nie wspomnę.) Wbrew pozorom, nie mam klapki na oczach, rozumiem, że

czasem trzeba wybrać pomiędzy: "zrobię tak - będzie źle" i "a jak tak - to paskudnie".

Nieprzemijające wartości

(...) Zauważycie, że ludzie często mylą pojęcia? Bo ja tak :). Weźmy na przykład Tetris. Moim zd

Może być wreszcie przestali drukować listy od dziewczyn, które chwalą się: "czym to one nie są" w sprawach komputerów. Co to kogo obchodzi? (...) Popieram (często) obywatała "Dentyś-Sadyś" i "VVV" (tego miniej). Zwykle opuszczam "Girl's Corner" (na moje oko, to taka "izolatka" dla dziewczyn... albo może "gabinet osobliwości"). "Girl's Corner" jest po prostu nudny, traktujący stale o tym samym ("Dyskryminacja, grajacych dziewczyn") i "Wcale nie jesteśmy takie głupie, bo ja na przykład... umiem robić to co to"). Dobra, wystarczy. (...) "Woman's Corner", phi!, dobrze sobie... a w następnym numerze proponuje "Ladies' Corner".

OK - brzmi nieźle :). Jak widać, już skorzystaliśmy. Co do jego zawartości - to już zależy głównie od autorek listów. Jeśli chcą się wyjawić, to pewnie mają do tego powody, a dyskryminacja (w każdej postaci) walczyć trzeba. Ale OK, troszeczkę ograniczymy te dziewczęce narzekania i jęki. [jeki? Hmm... - Jedi :)]

GameWalker. Czy on nie powinien być z tyłu, za wszystkimi recenzjami?

Aaaa... przeca był na końcu recenzji i szum się zaraz podniósł, że miały być na początku. Wrzucimy go w sam środek. Jak tak dalej pojedzie...

Wówczas człowiek czytający Gamewalkera wiedział, by o chodzi. Nie kaźdemu chce się skakać od końca do początku. To tak, jakby spis treści był na końcu... Poza tym niektóre (większość) dyskusje w Gamewalkerze są głupie (chyba że takie jest założenie? To OK:)

Wiesz, bo my też jesteśmy głupi :). Założenie było takie, żeby mówić coś o danej grze, problem w tym, że nie każdy z autorem widział wszystkie inne gry w numerze... ponadto pod sam koniec składania CDA (a wtedy się robi Gamewalkera) mamy już nieżle namiesiane w głowach i robią się takie... hm... odjazdy. Jak się nie będzie uczyć, to też traficie do takiej pracy i będzietecie podobne teksty pisać!

Uwielbiam, jak Czarny Iwan recenzuje stare gry. Cudownie się czyta. W ogóle recenzje gier z ocenami ponizej 4 są super! Jak będziecie mieć jakiegoś gnoita, dajcie go Iwanowi. :)

Iwan dostanie same gnoity. Ma to jak w banku :).

Wy naprawdę mądrze jaki dziwny stosunek do czytelników. Przedtem (kupuję CDA od 1997r) myślałam, że to ludzie piszący do was przesadzają, ale nie. Nie jest to: lekceważenie, ołowanie, podilżywanie się, pouczanie, wymądrzanie się, udawanie głupoli, tylko wszystko naraz (w/w).

Jest to odpowiadanie na zasadzie: "co w sercu, to na języku". Ani mniej, ani więcej...

Jesteście mistrzami w... (czym? udawaniu, wychowywaniu...) swojej robocie. NIKT nie ma na was haka, na którego byście z powrotem nie złapali nadawcy. Bardzo mądre, psychologiczne podejście. Szkoda, że niektórzy tego nie rozumieją (zresztą nie muszą, i tak "wychowacie" górniarzy! Che, che, :))

PS Na koniec głupie pytanie: o czym można z wami gadać na IRC-u?? Nie wyobrażam sobie tego:|. Chyba kiedyś wpadnę na kanal...

WEŚOŁA

"Na każdy temat". Z dachu wieżowca CDA wita was Hieronim Wróbel... Dziś porozmawiamy o ludziach, którzy mają obsesję na temat skarpet robionych z kiszoną kapusty. Przed wam! Mr Jedi :)). Jedi: Witam Państwa Szanownych! Na początek naszego odrębnego programu tresowania słońca wstępuje w takt marszu żałobnego trykotnie przypieszona Marsylianę. zagrana od tyłu w przyśladzie prostym. Potem porozmawiamy o wpływie zarysów polarnych na jajeczkowanie pingwinów i całość zakończymy dyskusją na temat sensu życia oraz zbiorowym mordobiciem. -!! TAADAA!!

Apel do dziewczyn. Z góry mówię, że nie odnosi się to do większości skomputerowanych kobietek. Nie mówicie udowadniać tego, że macie jakieś pojęcie o kompach. I niestety muszę się zgodzić w tym momencie z facetami - większość dziewcząt coś odpływa od kompa. Jak kilka moich koleżanek dowiedziało się, że na koniec drugiej gimnazjum mam celujący z informatyki, to stwierdziły, że jestem przyrośnięta do kompa. Szczera dzięki: > I powiem was tyle, że kompy na zawsze pozostaną domeną facetów. Na lekcje informatyki sposród sześciu dziewczyn z grupy tylko ja jedna przychodziłam regularnie. (...) Powiedzmy to sobie szczerze, w komputerowym świecie więcej jest mężczyzn. Kobiety jest niby sporo, ale większość tylko IRC-uje i czatuje! PS Ostatnio dużo szumu na Waszych łamach o książkach. Wymie-

niliście znakomitych pisarzy, ale nikt nie wspominał o Franku Herbertie i jego "Dunie", a jestem prawie pewna, że co najmniej kilku redaktorów tej książki przeczytało: >

I owszem, ale nikt nie możemy przecież wymieniać każdej dobrej książki, jaką zdarzyło się nam w życiu poczytać...

Jeśli ktoś chciałby na mnie połuzgać, jestem do dyspozycji: sabbatha@poland.com.

SaBBaTHa aka Child of the KoRn

Gościu o xywce Grovy M@niak (07/01) - i ty, koleś, narzekasz na swoje kieszonkowe? Boże, gdybym miała tyle kasy co ty. Ja na jednej grę musiałe zbierać kilka miesięcy. Najgorzej jest pod koniec roku szkolnego. Nie mogę kupić żadnej gry, bo zbieram na obóz. I co? Gram w dema, pozytam gry od kolegi i jakosz żyje. Aha! Co do listu Shaer: nie martw się, u mnie jest tak samo. Chłopcy z mojej szkoły interesują się tylko alkoholem, papierosami i narkotykami, a dziewczyny nie widać świata poza modnymi ciuszkami, makijażem i chłopcami. Niedawno dzwonił do mnie kolega z tejże szkoły i pytał, jak ma napisać "ż", bo gdy naciśka alt + z, wychodzi mu "ż", plakać się chce... Jeżeli już jakiś samiec umie coś zrobić na kompie, to jest to tylko kopowanie gier, aby je potem rozprowadzać po szkole. PS Nie wrzucajcie mnie do Women's Corner ani do Girl's Corner.

Yenneler z Krakowa

OK. Zgodnie z życzeniem - będziesz w Ladies' Corner :). Podziękowania Ceralta oraz Ciri. {A Regis to co? Powiadomienia! :). Qn'ik.}

O dziewczynach :

List Shaer (CDA 07/01). (...) Generalnie po przeczytaniu listu Shaer zgubiłem gdzieś moją żuchwę. Jeśli w takim wieku ludzie wyrażają się i zachowują tak jak ty, to może jeszcze nie wszysko stracone. (...) Natomiast jeśli chodzi o list Essi, to chciałbym powiedzieć, że ten układ działa w obie strony. Czasem słyszę, jak koleżanki skamiały: "jaki on ładny/słodki/milutki". To nie tylko domena facetów, ażkolwiek to oni wiodą prym w tej dziedzinie kontaktów międzyludzkich. (...) Nie spodziewałem się, że w gazecie komputerowej (temat przez mnie znanienawidzony, bo ciągle kumple nawijają o grach) znajdę taki list. Chłop. Może jeszcze nie wszystko stracone. I Twoje stwierdzenie o idealnej dziewczynie jest mylne. Na prawdę taką jesteś.

Bezimienny malkavianin

Zauważylem, że większość dziewczyn (i chłopaków) ma problemy ze znalezieniem tego jedynego, jedynego wśród swojego otoczenia: "a bo to ja czytam książki, a reszta ludzi z klasy, szkoły nie, i jestem sam(a), ja lubię Pink Floyd, a inni kochają B. Spears i co tam jeszcze gra na dysku". Litości, ile już ja się tego naśluchałem w AR (...) Kto mieszka w malej miejscowości, to zna ten ból. Ja także (prawdopodobnie) jako jedyny w szkole liczącej 94 osoby przecząłem Tolkienu, Sapkowskiego i nie mam z kim pogadać na ten temat. Dlatego poszerzyłem swoje horyzonty i, proszę, od razu znalazłem kogoś, z kim można pogadać.

Neo_Knight

To chyba nie do końca to samo. No i nie wszyscy mają Internet... Poza tym przystuł się czule do monitora. Prawda, że jednak to nie to samo?

Moja dziewczyna - Martyna - to prawdziwy skarb. Słuchamy tej samej muzyki (...). Nie marudzi, jak jestem z głupiami na piwie (...), podobnie jak ja woli Linuska (...). Znamy się ok. 3 lat, a tyle o sobie jeszcze nie wiemy. Potrafimy posiedzieć ze sobą nawet 8 godzin bez przerwy. Czasem, żeby się rozerwać, posiedzimy na jakiejś gierce (...). Ogólnie rzecz biorąc, podoba mi się taka, jaka jest. Ktoś mi kiedyś powiedział, że jestem uzależniony od kompa, a ja na to, że nie od kompa tylko od mojego Martynki :). PS Inni ludzie nadają imiona psom, kotom, świnkom morskim, statkom, samochodom i innym rzeczenom. A ja ochrzczę swojego kompa. Jak? No: Martyna!

Jinx-Joker

Planujesz mieć z nią dzieci? Wziąłbym parę do adopcji. Jakby co...

(...) Nie burzcie się, że jesteście zamkane w tym kąciku, bo to dobrze. Ktawie mi znaleźć jakieś ciekawe listy (tu przyznaję - jesteście w tym lepsze od facetów). Niby ciągle piszcie o tym samym, a jednak lubię je czytać.

Yogi

Spuszczamy bąbelki?

Kiedy zaczynałem swoją przygodę z CDA (jakieś 2 lata temu), zawsze chętnie czytałem AR. Wtedy byłście jeszcze (Sm i Jedi) skromnymi ludźmi z ogromnym poczuciem humoru. Ostatnio zauważylem, że woda sadowa uderzyła was do głowy (i to dosłownie :)). W waszych odpowiedziach można wywnioskować, że czujecie się najśmieszniejszymi ludźmi na świecie, a tak nie jest. Na koniec (ale długi ten list, co nie?) powiem Wam, że teraz CDA czytam wedle kolejności stron. AR na końcu. No i Tipsy.

pRion

Sprostowanie: nie uważam się za najśmieszniejszego człowieka na świecie - a to całym Wszechświecie. A co, nie mogę mieć o sobie dobrego мнения? Czasem zaś (dla równowagi psychicznej) wyobrażam sobie, że jestem połamana drewiną taczką (największą na całej budowie supermarketu w Sierpcach Wanienno-Bulgoliwach). Ciekawe, jak to wyznanie wpłynie teraz na kolejność, w jakiej czytasz CDA? [O]. Smugile, moim zdaniem powinienie mieć o sobie jeszcze większe mniemanie, niż sugeruje (?) pRion. przecież to tylko na Twoj widok ludzie mówią: "O Boże!" - [Jedi]. {Ciekawe, czemu na twój krzyż: "O matko!?" :)}

Muzyczne vs gierkowe piractwo

Spróbujmy porównać piractwo komputerowe z muzycznym (plitym).

1. Czas tworzenia produktu:
a. komputery: nierzadko kilka lat (wymagania sprzętowe)
2. Cena w chwili wydania:
a. komputery: wysoko: od 69 zł do 150 zł
b. muzyka: cena standard: 50-70 zł
3. Czas życia produktu:
a. komputery: 2 do 3 lat
b. muzyka: nieskończona
4. Cena po roku, dwóch, trzech:
a. komputery: 20-50 zł
b. muzyka: właściwie nie zmienia, możliwa obniżka po 20 latach do 40 zł

Więc szanowna brać komputerowa niech nie narzeka, bo naprawdę stare rzeczy są dobre, i basta. Porównajcie choćby takiego Colina 2 ze starym DOSowym Rally Championship. Po odjęciu świetnej grafiki co zostaje z Colina? Zostawiam Was z tą myślą i życzę powodzenia.

Pawel Mazur

Kserokopiarki

Chciałbym odnieść się do listu kolegów Mlynarskiego i Węzorka z 08/01. Oni mają chyba coś nie tak z głowami, jeżeli chcą porównać spisywanie z tablicy czy korzystanie z usług kserokopiarki z piractwem. Drodzy panowie, otóż zasadnicza różnica polega na intencjach. Jeżeli robisz coś, co mogłoby się przystępować ludzkości, ale famesz prawo, to przedżeż czy później zostaniesz rozgrzeszony, jednak jeżeli chcesz jedyne zaspokoić swoją chęć rozrywki, a przy tym famesz prawo (w tym przypadku kradniesz), to nie licz na słowa pochwały i zrozumienia. Najgorzej jest jednak, moi drodzy, uczciwi panowie, że próbujecie się sami w swoich oczach usprawiedliwić. Bo tak już ludzie mają, że jeżeli zdolają wymusić (według siebie) usprawiedliwienie, to myślą, że są spoko, a karygodny czyn pozostaje. Martni nadzieję, że znajdziesz jakies niedociągnięcia w swojej teorii o kserokopiarkach.

twix

Książka - wymarły gatunek?

Kto dziś jeszcze siedzi do dwunastej w nocy, "żeby jeszcze ten jeden rozdział dokonać", a kto żeby ukończyć "jeszcze ten jeden level, poziom, turę"? Jaki ludzi jest więcej? Mało znanych, które "lubią", podkreślam "l-u-b-i-ą" czytać, a nie czytać z przyrosem. Znam natomiast wielu ludzi, którzy, jak

przyjdą do domu, stawiają na ziemi plecak, włączają kompa i nawet kurtki nie ściągają. Siedzą i grają, a jedynie, co odczytują, to nazwę "sejwa" ostatniej gry. Ci ludzie wcale nie są orłami w szkole. Wreszcie przeciwnie. Mam kolegę, biega jeszcze do podstawówki, taki maniak (jak ja) Tolkiena. Pozywając ode mnie książki (...) mówi, że nikt u niego w klasie nie czyta poza lekturami. I co wy na to? Mamy rok 2001, nowe stulecie, a sztuka czytania już zaczyna zanikać. To co będzie za, powiedzmy, 10 lat? Czy tak jak kiedyś czytać i pisać będą umieli tylko "uczeni w piśmie" "urzędniccy"? Może zbytnio wyobrażam problem, może wcale nie jest tak źle (...). Kocham gry i wszystko, co z nimi związane, ale kocham też książki, więc wolam: "czytajcie cos ludzie, oprócz instrukcji następnego kętka 5000:).

hohlik

Podpisujemy się pod tym apelem wszystkimi możliwymi koncynami!!!

Pytania

Pewnego deszczowego poranka wybrałem się do centrum handlowego (...), postanowiłem przejeździć działy z książkami. Przezglądałem dalej fantastykę w poszukiwaniu czegoś od Sapka lub Lovecrafta, a n i stąd, n i zowardem wpadłem na regał z książkami "informatycznymi". Patrzę na półkę, na pierwszą z brzegu książkę, i trafiaim na taki tytuł: "Jak piśać wirusy". Autor niesłyszy wypadły mi z pamięci. Jeśli w takich hipermarketach sprzedają książki tego typu, to czemu wy nie możecie dać czegoś takiego? Nie żeby mi zależało, ale jeśli tyle waszych czytelników tego chce, to czemu nie?

Jeszcze o brutalności w grach

Dziękuję za wydrukowanie obszernych fragmentów mego listu (...). Niestety, mam wrażenie, że Wielce Szanowni Redaktorzy (WSR) nie do końca zrozumieli moje intencje (...). Otóż do dłuższego już czasu interesuję mnie problem nieograniczonego dostępu młodych ludzi do brutalnych gier (...). Rozmaici redaktorzy tworzą fikcję, zaprzeczając zgubnemu wpływowi brutalnej rozrywki - bądź wskazując całość gier jako siedlisko szatana. Ośmiałem się twierdzić, że NIKOMU nie zależy na wyjaśnieniu przeciennym odbiorcy, o co w tym wszystkim chodzi. Twórcy i dystrybutorzy chcą jak najwięcej sprzedawać, zaś nawiedzeni (...) wszystkimi mówią NIE. Niestety, problem nie znika. Młodzież grzeć może bez problemu zażywać krawej bezsensownej "rozrywki". (...) Myślałem, że właśnie CDA - ze względu na swój nakład oraz np. ostre potraktowanie pewnej bezsensownie brutalnej polskiej gry - przyniósł mi rację. (...) Chodzi mi o wspólnie działania, do których możecie przecie zaszczyć. Do takich działań zaliczam cytelne oznakowanie pudełek z grami (...). Nie rozumiem, dlaczego udało się uczyć tak z np. CDA o tematyce erotycznej, zaś trudno to zrobić z grami. Jedynym wyjaśnieniem może być kwestia finansowa. Otóż biorąc pod uwagę ogrom pirackiego rynku, ceny legalnych gier i ich sprzedaż, trudno się dziwić, że nikt nie chce zaosztrzać przepisów. Może się bowiem okazać, że ponad 50% gier znajdzie się właśnie na półce "od lat 18" i co wtedy - większość klientów to dzieciaki.

Dlatego chodzą tylko to, żeby zobaczyć swą xywkę na łamach CDA. I kiedyś pytałam: "wystałem już 124 listy i nie wydrukowałem jeszcze żadnego, co jest?" itp. Dziewi, nie? A to razu widać, że list jest o niczym i/lub bez serca pisany. Takich zaś nie ma sensu drukować,

Również zauważylem, że twoje strony na nic nie są ludzkiem potrzebne, mój brat Jeremiasz czyta to tylko po to, by się dobrze pośmiać i zapomnieć o realnym świecie.

W tym momencie przeszysz sam sobie. A niby PO CO ja to piszę? Żeby świat zbawił? Dostać Nobla z literatury? Nie! Właśnie po to, by ktoś to poczytał i albo się pośmiało, albo zamyślił, albo co... Zatem swoją rolę doskonale pełni!

Kolejna rzecz, o której chciałbym wspomnieć, jest twoja zasadnicza ignorancja (jeżeli tu cię obrzędzim, to wybacz, nie miałem tego na myśl), a manowicie ignorujesz wszystkie ważne listy, jakie do ciebie przychodzą, odpisując im "wyluzuj stary" albo "chyba cię pokręciło".

Routh

Jak to było - u Kochanowskiego boda? "Gdyby młodość wieściała, gdyby starość mogła"? I gratulacje! (Reperujesz prymusy? :))

ni sami pir

TIPSY

Championship Manager 2000-2001

Najlepszy możliwy zespół (formacja: 4-3-3):

GK - Steve Harper - Newcastle - English

DL - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican*

DR - Jason McAteer - Blackburn - Irish*

DC - Michael Carrick - West Ham Utd - English

DC - Miguel Angel Nadal - Valladolid - Spanish

ML - Bojan Djordjic - Man Utd - Swedish/Turkish

MR - Kennedy Bakircioglu - Halmstad - Swedish/Turkish*

MC - Mutiu Adepoju - Free Transfer - Nigerian

FC - Cherno Samba - Millwall - English

FC - Daniel Nardiello - Man Utd - English

FC - Kenny Miller - Rangers - Scottish*

(*) Możesz mieć problemy z jego zakupem, jeśli masz mały klub.

Brazylijska drużyna gwiazd

Kliknij swoje imię na 'menubar', idź do Player->Staff Search, wybierz Filter, wpisz w okienku: Champion. I będziesz miał dostęp do najsławniejszych Brazylijczyków w historii piłki nożnej.

Conflict Zone

Naciśnij [C] podczas gry, by zaktywizować 'chat-window'. Naciśnij [Backspace] i wpisz:

WIN - wygrałeś misję

MY TAYLOR IS RICH - 20 000 pkt. i 100% popularności

REPLAY ALL MISSIONS - dostęp do wszystkich misji

Conquest: Frontier Wars

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz: Give the sushi to Sean. (Uwaga! Pamiętaj o dużych literach tam, gdzie mają być!) Potem jeszcze raz [Enter] i wpisz:

MR HAPPY - po prostu wszystko idzie łatwiej

BIGHEAD - Big Head mode

PHAR LAP - nieskończona energia podczas podróży

Equestriad 2001

Na początku gry idź do Options, wybierz Cheats. Teraz wpisz tam cheat, [Enter].

MR HAPPY - po prostu wszystko idzie łatwiej

BIGHEAD - Big Head mode

PHAR LAP - nieskończona energia podczas podróży

A winner is you! - wygrywamy!

I am evil Homer - przegrywamy

CHRISTMAS SNOW - pada śnieżek, pada...
GENIE IN A BOTTLE - odblokujesz wszystkie trasy i konie
NEW YEARS EVE - fajerwerki
TANTALUS BIG AIR - "ballistic rider" (kolokwijk by to miało znaczyć...)

FIFA 2001

Wpisz w głównym menu:
Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - "free players"
Bigheads - Big Head mode
Playersarelocked - przeciwnicy nie mogą się ruszać
Lightsout - gdy gaśnie światło, zawodnicy świecą!
Dizzy - z nieba zstępuję... zresztą zobacz sam!

Max Payne

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dopisać: -developer. (np. C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer). Uruchom grę, naciśnij [F12], by wejść w konsolę, wpisz cheat, [Enter], ponownie [F12].



GetAllWeapons - wszelka broń

GetInfiniteAmmo - nieskończona amunicja

God - God Mode

Mortal - anulowanie God Mode

ShowFPS - ilość FPS (nie zawsze działa...)

NoClip - latarny (*)

NoClip_off - nie latarny (*)

Get[nazwa broni] - dostajesz broń o danej nazwie np. GetBeretta - masz beretę

GetHealth - energia na maksa

GetPainkillers - środki przeciwbólowe na maksa (czyli max no-pain :))

GetBulletTime - pomatriksujemy teraz :)

c_addhealth (100) - energia (health) na 100

jump10 - skaczesz wyżej (możesz też wpisać 20 lub 30)

SetWoundedStateb - chodzisz jak ranny

SetNormalState - chodzisz normalnie

(*) - u mnie nie działało :(

A oto lista broni:

Baseballbat; Beretta; BerettaDual; Dual-Beretta; DesertEagle; SawedShotgun;

PumpShotgun; Jackhammer; Ingram;

IngramDual; DualLingram; MP5; Colt-Commando; Molotov; Grenade; M79; Sniper.

• Efekt Spektrusia (czyli grafika w stylu ZX Spectrum)

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz CLI-VEROOLZ.

Jeden raz - tradycyjny tryb ZX Spectrum, czyli 256 x 192

Dwa razy - ZX Spectrum, ale w dowolnej rozdzielcości

Trzy razy - powrót do bezdusznego PC-ta

• Alternatywne zakończenie?

Wpisz w konsoli: maxpayne_gamemode->gm_sendendofgammemessages(); (jakby nie chciało działać, to spróbujesz bez []) na konsoli).

Political Tycoon

Naciśnij [Enter] w czasie gry. Pojawi się Cheat menu, wpisz tam: redemption - sąsiednie kraje nie będą tak agresywne.

FIFA 2001

Wpisz w głównym menu:
Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - "free players"
Bigheads - Big Head mode
Playersarelocked - przeciwnicy nie mogą się ruszać
Lightsout - gdy gaśnie światło, zawodnicy świecą!

• Przyspieszenie gry

By włączyć, naciśnij [F11] i wpisz RSHIFT SPEEDUP (otrzymasz dwie wiadomości od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania).

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

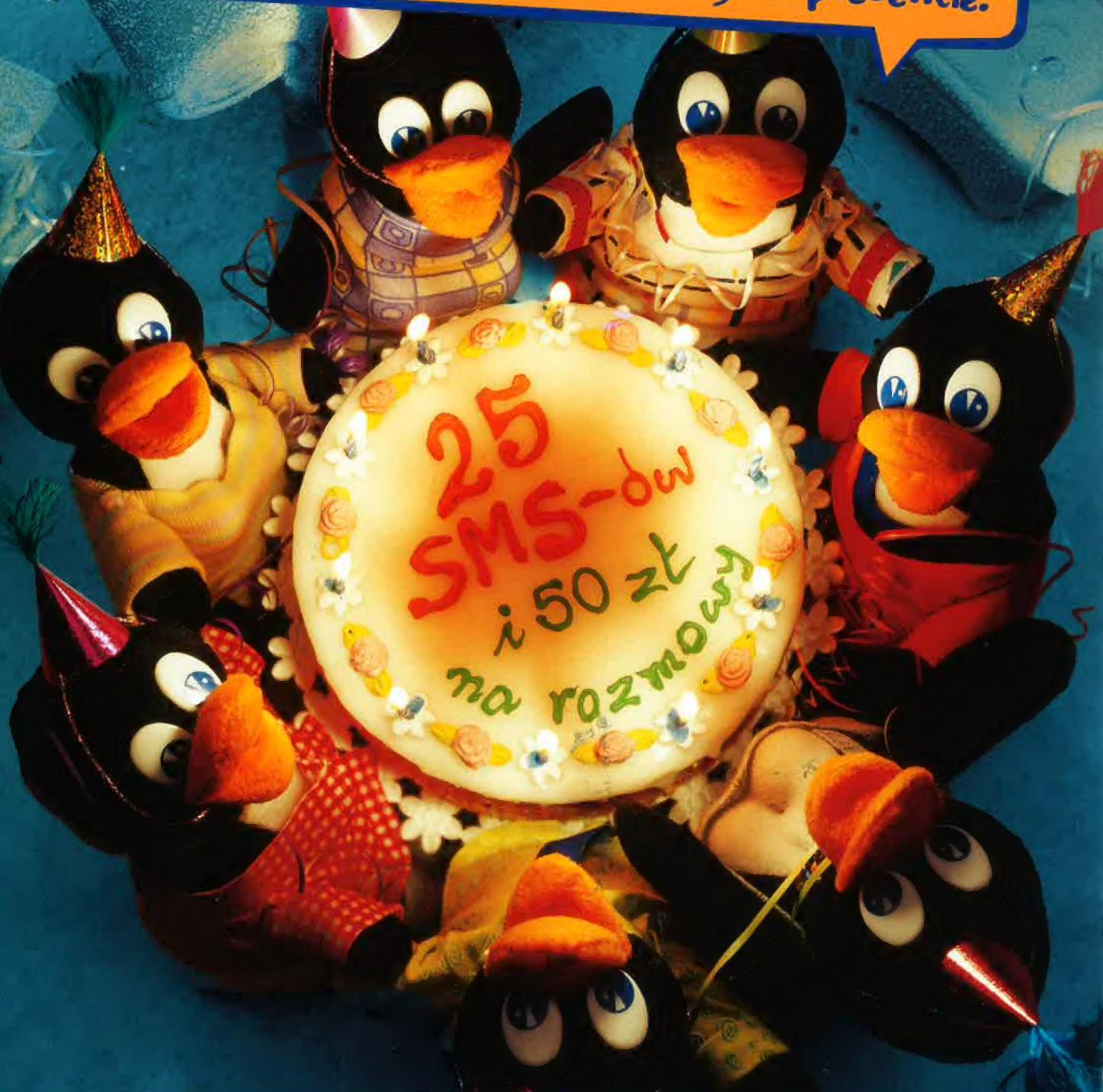
Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobiłeś, otrzymasz lösową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheataowania.

Przytrzymaj klawisz [

Z okazji urodzin sieci Era 25 SMS-ów
i 50 zł netto na rozmowy w prezencie!



Z okazji 5 urodzin sieci Era, Tak Tak przygotował urodzinowy pakiet-niespodziankę. Teraz przy zakupie promocyjnego zestawu Tak Tak lub zestawu startowego otrzymasz 25 bezpłatnych SMS-ów i 50 zł netto na rozmowy w prezencie!

Powiedz tylko Tak Tak.

259 zł netto
Motorola T180

Liczba zestawów promocyjnych ograniczona.
W ofercie dostępne również inne, atrakcyjne telefony.
Linia bezpłatna: 0 800 602 900 www.era.pl



tak tak